CONSOLES

VIDEOSKI GAZIETTA JOLISKAIA OUNIVERSKOU

EXCLUSIF

ORTH & SOUTH:
TUNIQUES BLEUES
SUR NES

BONNE ANNEE

ENFIN!
LA SUPER FAMICOM IMPORTEE OFFICIELLEMENT EN FRANCE!

MICRO KID'S
L'EMISSION QUI GRANDIT, GRANDIT
20 MINUTES D'ACTUALITE EXPLOSIV
SUR FR3 A PARTIR
DU MERCREDI 8 JANVIER

MEGADRIVE

PER FAMICOM

SEGA

NINTENDO

PC ENGINE

LYNX

T LES AUTRES

ROBOCOD SUR MEGADRIVE: PLUS FORT QUE SONIC?

L4129 - 5 - 29,00 F

N°5 JANVIER 1992 29 F. BELGIQUE: 195 FB- SUISSE:8 FS-ESPAGNE: 790 PTAS - MAROC : 44 DN - CANADA : 7,5 $ CAN. ISSN 1162-886

SPECIAL JAPON: SOULBLADER, CONTRAT SPIRIT, PHALANX...

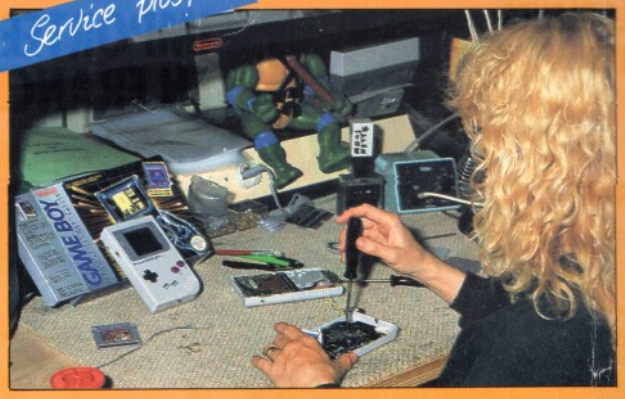
NINTENDO. LA MARQUE DES SERVICES PLUS !

Service plus !

MERCHANDISING

6 camions, 33 voitures et 33 spécialistes sillonnent la France entière en permanence. Mission : mise en place et maintenance des 50 outils merchandising, meubles et PLV variée. Indispensables pour habiller vos vitrines et rentabiliser vos rayons.

Service plus !



SERVICE APRES VENTE

Des taux stupéfiants : une console sur 100 et un jeu vidéo sur 1000 font fonctionner la garantie... Nintendo ne néglige pas pour autant son SAV. Grâce aux 15 techniciens ultraperformants, le délai de remise à niveau dépasse rarement les 24 heures.

Service plus !

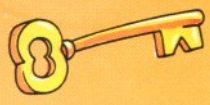
Club Nintendo

CLUB NINTENDO

Tout acheteur peut s'inscrire gratuitement au Club. Il pourra profiter de privilèges exceptionnels : cadeau de bienvenue, carte de membre, informations exclusives sur les nouveautés, offres préférentielles... Les consommateurs ne s'y trompent pas : plus de 600.000 inscrits début janvier 1992.

Service plus !

SOS Nintendo



SOS NINTENDO (1) 34 64 77 55

C'est le grand service d'aide téléphonique aux Nintendomaniaques coincés dans un jeu ou avides d'en savoir plus. 35 conseillers répondent à leurs questions du lundi au samedi. Plus de 6000 appels par jour en moyenne, plus de 20.000 appels les jours "chauds".

Service plus !

3615 Nintendo

3615 NINTENDO

400 accès simultanés, Mario en direct, news du monde entier : le nouveau 3615 Nintendo est arrivé, encore plus complet et performant ! Avec 60.000 consultations minimum par mois, il se classe parmi les tout premiers services minitels français ... après 18 mois seulement !

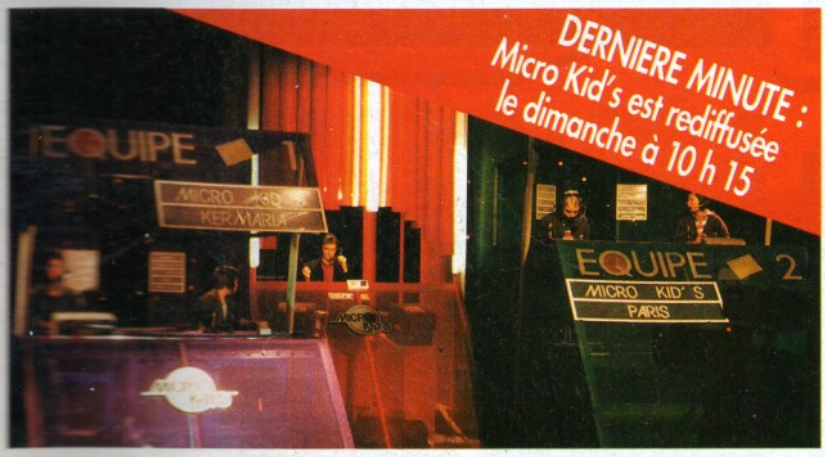
Nintendo

distribué par BANDAI S.A., ZI Epluches, 3 rue de l'Industrie, 95310 ST OUEN L'AUMONE
Tél.: (1) 34 30 30 30 - Fax : (1) 30 37 85 20 - Télex : 605 685

CONSOLES SUR FR3

GAGNEZ 3 MEGADRIVE, 2 GAME BOY, 1 SUPERGRAFX

en participant à Micro Kid's chaque mercredi sur FR3 à 18 heures ! Micro Kid's, toute l'actualité consoles et micros, des reportages, des interviews, une rubrique Trucs et Astuces pour améliorer vos records, des cheat modes, des solutions complètes. Vous rencontrerez les plus célèbres programmeurs, graphistes ou scénaristes, et les cracks du joystick.
Vous enquêterez au Japon, aux USA, en Europe et découvrirez des previews exclusives.
Et aussi le Top des meilleures ventes de cartouches, ainsi que les coups de cœur/coups de gueule des lecteurs de Consoles + qui noteront en direct leurs logiciels favoris... ou haïs.



CONSOLES MICRO KID'S MICRO

Le premier « magazine-jeu » télé des consoles et des micros.

Des jeux !

Micro Kid's permettra aux plus grands champions console ou micro de s'affronter sur des grands hits du moment, avec 3 Megadrive, 2 Game Boy, 1 Supergrafx, des jeux, des abonnements à Tilt et Consoles + à la clef... Vous pouvez dès maintenant écrire au journal pour participer à ces mégamatchs !

Des concours !

Pour son premier concours, Micro Kid's fait appel à tous les scénaristes en herbe. Si vous voulez créer votre propre jeu, ne manquez pas le règlement du concours dans Consoles + d'octobre !

Des records !

Envoyez sans tarder vos records à Consoles + accompagnés d'une photo d'écran justificatrice. Les meilleurs scores seront annoncés au cours de l'émission.

Pour participer aux concours organisés par Micro Kid's, renvoyez ce bon à :
C + Micro Kid's, 9-13, rue du Colonel Pierre-Avia, 75754 Paris Cedex 15.

Je désire participer au :
match des champions — concours de scénarios — records

Nom : _____ Prénom : _____ Age : ____

Adresse : _____

_____

Code postal : _____ Téléphone : _____

Ma console : _____

Micro Kid's est produite par l'unité J.E.F (Michel Kuhn, Pascale Dopouridis et Frédérique Doumic) de FR3 et les Productions Richard Joffo, avec une réalisation d'Alfred Elter, en collaboration avec toute l'équipe de C + et avec le soutien de Micromania.

CONSOLES . TILT MICROLOISIRS . MICROMANIA . FR3

SOMMAIRE

TOUTES LES CONSOLES

MEGADRIVE	24
PC ENGINE	28
NEO GEO	34
SUPER FAMICOM	38
NINTENDO NES	88
GAME GEAR	90
SEGA MASTER SYSTEM	92
LYNX	103
GAME BOY	116

Soulblader sur Super Famicom, un jeu intelligent qui rappelle Zelda. Au programme, des quêtes, encore des quêtes, toujours des quêtes !

MICRO KID'S L'EMISSION QUI GRANDIT

3

La rançon du succès ! Micro Kid's grandit encore : 20 minutes d'actualité explosive, sur FR3, tous les mercredis et les dimanches, à partir du 8 janvier ! Avec, en plus, des testeurs en direct sur le plateau.

SPECIAL JAPON

6

Banana San continue à traquer pour vous les avant-premières nippones. De la Super Famicom "3 étoiles" ce mois-ci avec, entre autres, Contrat Spirit, Soulblader, et Phalanx...

NOUS REMERCIONS POUR LEUR COLLABORATION

Micromania : Bugs Bunny II, Fortified Zone • **Shoot Again :** Prince of Persia, Sherlock Holmes • **Ultima :** Dragon's Eye, Gradius, Magical Chase, Raiden, Rolling Thunder II, Speedball II• et toujours **les magazines japonais :** *Super Famicom Magazine, Beep Megadrive et Famicom Tsushin.*

LES TESTS LES PLUS COMPLETS

Liste des jeux classés par ordre alphabétique avec renvoi aux pages

Art Alive (MD)	10	(NES)	88
Asterix (SMS)	126	Out Run Europa (SMS)	98
Back to the Future II (SMS)	92	Pengo (GG)	111
Bugs Bunny II (GB)	124	Phalanx (SFC)	14
Burning Fight (NG)	34	Prince of Persia (PCE)	52
Captain Planet (NES)	120	Putt and Putter (GG)	102
Contra Spirit (SFC)	8	Raiden (PCE)	28
Dahna (MD)	72	Robocod (MD)	44
Defender of the Crown (NES)	112	Rolling Thunder II (MD)	54
Double Dragon II (MD)	40	R Type Complete CD (PCE)	48
Dragon's Eye (MD)	56	Shadow Dancer (SMS)	114
F1 Grand Prix (MD)	70	Shadow of the Beast (MD)	50
Fighting Masters (MD)	30	Sherlock Holmes (PCE)	32
Fortified Zone (GB)	116	Soulblader (SFC)	6
G-Loc (SMS)	108	Speedball !I (MD)	36
Gradius (PCE)	66	Super Adventure Island (SFC)	58
Hard Driving (L)	103	Super Fantazy Zone (MD)	16
Joe Montana II (MD)	62	Time Cruise II (PCE)	68
Laser Ghost (SMS)	118	Toki (MD)	12
Leaderboard Golf (GG)	90	Undeadline (MD)	24
Line of Fire (SMS)	122	Vicking Child (L)	117
Low-G-Man (NES)	104	Woody Pop (GG)	91
Magical Chase (PCE)	42	Zelda (SFC)	38
Maniac Mansion (NES)	94		
North and South			

NEWS

La soirée des Tilt d'or comme si vous y étiez ! Et les meilleures cartouches primées !

LA SUPER FAMICOM IMPORTEE OFFICIELLEMENT

Enfin ! Nintendo se prépare enfin à importer en France sa fabuleuse console 16 bits !

BD SONIC : LA SUITE

Les aventures de Sonic continuent. Mais comment notre hérisson est-il devenu tout bleu ?

PLANS : UNDEADLINE

Des niveaux complets, en photos. Vue panoramique

MAGICAL CHASE, BURNING FIGHT, BUGS BUNNY 2

Toujours plus de 70 pages de tests ! On vous a gâtés Super Adventure Island, Raiden, Time Cruise II, Drag Eye, Defender of the Crown, et l'extraordinaire Zelda

ROBOCOD : LE RIVAL

Le dernier jeu de plates-formes d'Electronic Arts, ave James Pond II en vedette, est fabuleux. Peut-il détrô Sonic ?

CODE DES PRIX UTILISÉ DANS CONSOLES +

A : jusqu'à 99 F. — B : de 100 à 199 F. — C : de 200 à 299 F. — D : — E : de 400 à 499 F. — F : de 500 à 999 F. — G : de 1 000 à 1 499 500 à 1 999 F. — I : de 2 000 à 3 000 F.

les tests les plus complets de toute la presse ludiqu

SUPER ADVENTURE ISLAND 58

Encore un plan tout en couleurs !

TIPS 76

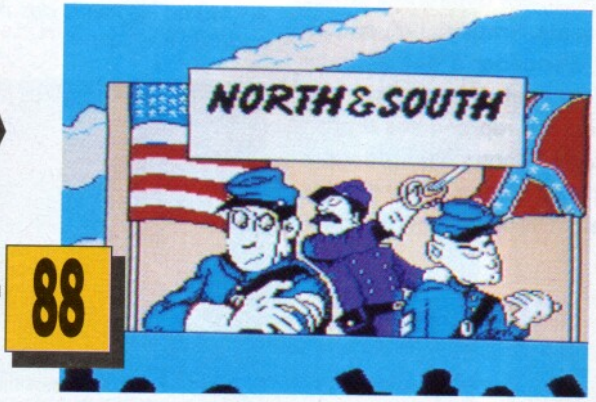
Le plan de "A boy and his Blob", plein d'astuces sur Starflight, et quelques secrets pour doper votre Game Boy.

CONCOURS TIPS 84

Glasnost sur tous les jeux !

NORTH & SOUTH : LES TUNIQUES BLEUES SUR NES 88

Voici, en avant-première, le test de la cartouche la plus stratégique de la NES ! Du tout bon.



HIT PARADE 128

Le classement des meilleures ventes du mois établi avec l'aide d'Ultima, IDE-Euro Loisirs, Hazardous Area, Micromania, Auchan et Shoot Again. Et le hit-parade personnel de la rédaction !

COURRIER 130

Wieklen le Nain réclame davantage de lettres d'amour !

SUPPLEMENT D'ENQUETE 135

Dites-nous tout sur Consoles + ! Nous avons les moyens de vous faire parler !

PETITES ANNONCES 136

Une grosse ration, ce mois-ci. Faites votre marché !

COMMENT NOUS TESTONS LES JEUX 146

Mais en y jouant, pardi ! Ensuite, nous utilisons notre grille de notation, qui vous est ici largement expliquée.

EDITO

Salutoff !

J'arrive des forêts lointaines de Transylvanie. Dracula vient de rompre ses liens avec l'URSS et a déclaré son château république indépendante. Maintenant, le don du sang est obligatoire toutes les nuits entre 2 et 3 heures. J'ai décidé de fuir.
Là-bas, j'étais magicien et voyant. Rien ne m'échappe de l'avenir, sauf ce qui est imprévisible. J'ai trouvé un petit boulot à Consoles +. Ils m'ont donné comme boule de cristal une vieille console Atari 2600. C'est très bien, je regarde par la fente obscure de la cartouche et j'aperçois des ombres dans ce vide insondable.

L'année 92 sera très riche.
Voici mes prévisions :
- Les Japonais mangeront des sushis. Ils prendront aussi le métro le soir, à l'heure de pointe. Banana San sera serré comme une sardine au milieu d'eux.
- Nan... Nun... Nintendo importera officiellement la Super Famicom ou la Super NES en France dès avril prochain ! Le prix ? Une étiquette... 1 490 F... Je vois des manifestations de joie immenses ! Je vois aussi des bandes d'acheteurs en colère de SFC japonaises qui cassent tout sur leur passage ! Je vois des heurts terribles ! Des massacres ! Une guerre civile !
- Ah, désolé, je ne vois pas de console 32 bits Sega ! Non, vraiment pas. Mais le Mega CD connaîtra un très, très grand succès. Oh, je vois aussi, dans l'ombre, un CD Nintendo qui s'approche... La conquête de l'Europe sera un affrontement titanesque !
- La Geo-Neo de SNK continuera son petit bonhomme de chemin. Mais SNK se tournera davantage vers le marché des machines d'arcade.
- La Geo-Neo s'appellera la Neo-Geo.
- Je vois NEC penché sur une nouvelle console... Ce sont des gens d'Hudson qui la bricolent... Attendez... Oui, ce serait une 32 bits... Mais l'image est floue... Oui, oui, je vois une 32 bits...
- La Sega Master System marchera à l'électricité. Il faudra la brancher sur une prise de courant.
- Mais c'est tout petit ! Qu'est-ce que c'est ? Ah, une portable... Oui, l'écran est en couleurs. Je discerne vaguement une inscription... Game... Game Girl... Ah, c'est flou ! Dommage. Ça vous intéresse ? Une 8 bits ? Une 16 bits ? Désolé, ce n'est pas net. Mais il y a quelque chose en préparation pour bientôt, c'est sûr...
- Oh, je vois aussi une émission de télé ! Micro Kid's ! Elle existe déjà, non ? Mais elle grossit, elle grossit, elle grossit ! Maintenant elle dure 20 minutes ! Elle est toujours rediffusée le dimanche matin ! Et il y a des joueurs-testeurs en direct sur le plateau !

Maintenant, laissez-moi... Toutes ces visions merveilleuses m'ont épuisé. Je vais me reposer pendant un an, pour vous donner le temps d'apprécier mes qualités de voyant. Oui, oui, je me vois faisant de nouvelles prévisions pour 1993 ! Mais l'image est floue.

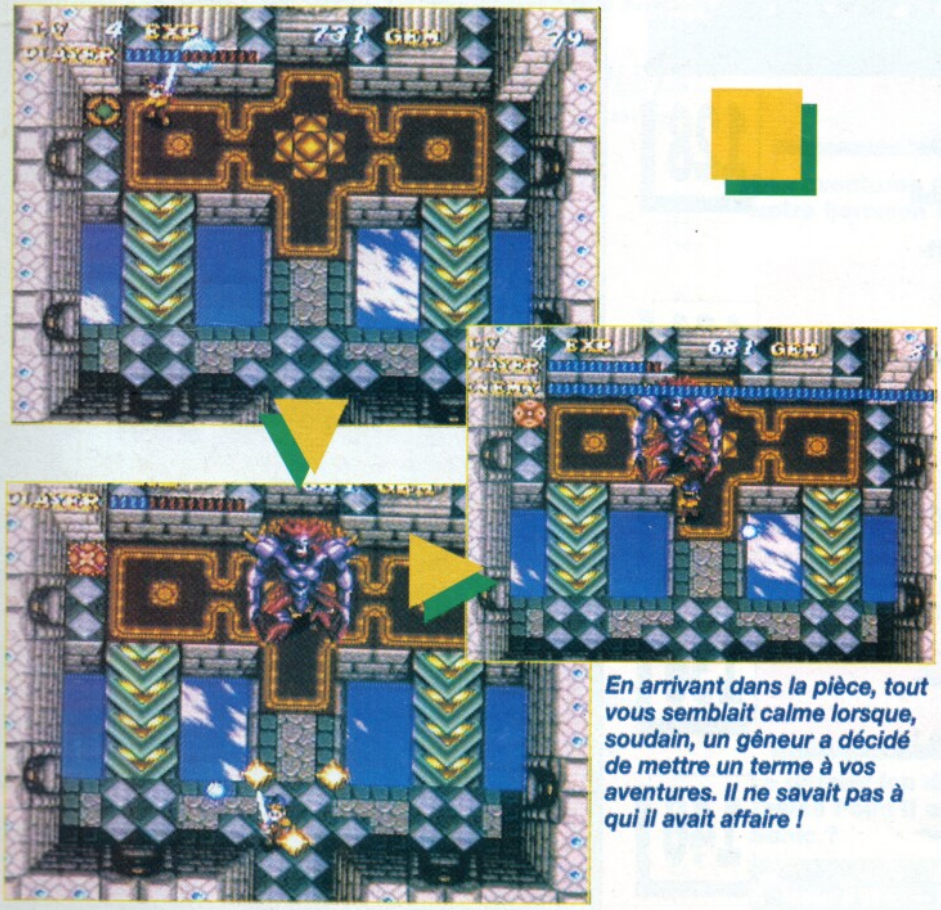
Ivan-Mikaël Mamanovitch

SOULBLADER

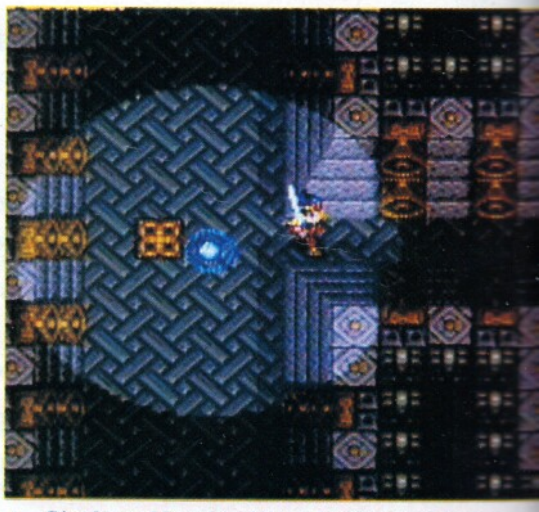
Alleluia ! L'Enix nouveau est arrivé. Cet éditeur japonais nous avait proposé une petite merveille au moment de la sortie de la Super Famicom de Nintendo, je veux parler de Actraiser. A l'époque, cette cartouche dévoilait de façon éclatante les capacités de la nouvelle console. Le jeu possédait un des scénarios les plus riches qui soit et mêlait étroitement arcade et jeu de réflexion.
Là encore, les auteurs ont voulu proposer un jeu malin qui fasse plus appel à l'intelligence du joueur qu'à ses réflexes. Il ne s'agit plus seulement de créer son monde, comme dans Actraiser. Ce jeu-ci s'inspire plus de programmes d'aventure-action tel Zelda no Densetsu (la légende de Zelda). D'ailleurs, la visualisation en vue aérienne plongeante reste très proche de celle de Zelda. Retrouvant un univers d'heroic fantasy, vous guidez votre personnage en accomplissant une série de quêtes. Notre héros, en cours de route, collecte des gemmes. Chaque combat remporté augmente son niveau d'expérience. En explorant de nombreux donjons, il récupère différentes armes qui lui faciliteront la tâche (épée plus puissante, armure...) ou encore des objets magiques qui lui permettront d'accéder à des endroits spéciaux. Bien souvent, ces précieux objets sont défendus par des gardiens imposants. En cas de combat, l'arcade reprend ses droits : deux niveaux de vie apparaissent en haut de l'écran, celui de votre personnage et celui du monstre à liquider. Les pièges, les cachettes à découvrir, les énigmes à résoudre devraient vous occuper pendant des heures.

▲ *Même les replis des montagnes dissimulent d endroits à explorer.*

▲ *Un arbre creux et son occupant.*



En arrivant dans la pièce, tout vous semblait calme lorsque, soudain, un gêneur a décidé de mettre un terme à vos aventures. Il ne savait pas à qui il avait affaire !



▲ *Plutôt mal famé ! Mais, généralement, plus il y a de monstres plus il y a de chances pour que vous fassiez des découvertes intéressantes.*

Les animaux de la forêt peuvent être une bonne source de renseignements... mais en japonais.

Une ressemblance évidente avec certains passages de Zelda.

Ne négligez pas les villages lors de votre exploration.

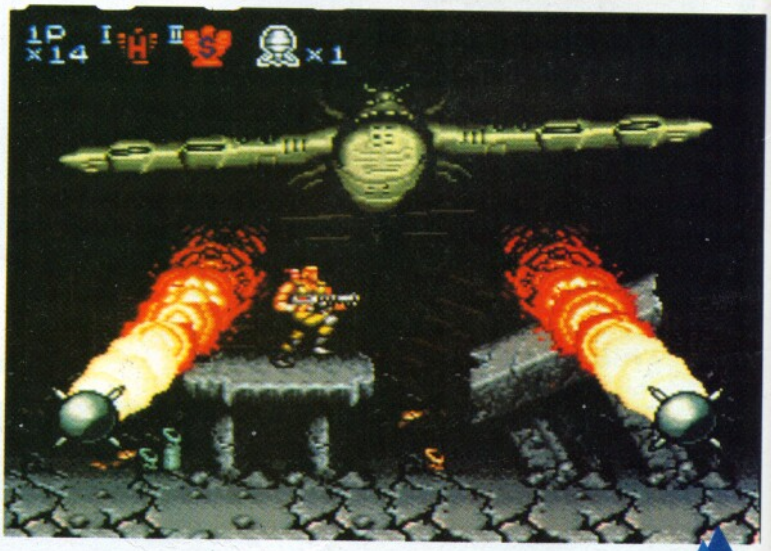
Le monde hostile de Soulblader est peuplé de créatures dangereuses.

COMBAT CONTRE UN DRAGON LANCE-FLAMMES

CONTRA SPIRIT

Konami nous propose, avec cette cartouche, une adaptation d'un coin-up qui est sorti il y a quelques années. Il vous place dans la peau d'un Rambo armé jusqu'aux dents qui va affronter une multi-foultitude d'adversaires dans un univers post apocalyptique. Deux joueurs peuvent joindre leurs forces pour affronter les innombrables dangers et pièges qui les attendent. Chaque personnage peut ramasser des bonus qui le transforment en armurerie ambulante. Le joueur, suivant le type de danger qu'il a à affronter, changera d'arme : du fusil-mitrailleur au lance-flammes, en passant par le lance-grenade, une arme très utile, les grosses balles qui arrosent particulièrement bien ou encore le laser ! Une des caractéristiques de ce jeu est de permettre au joueur de tirer à peu près dans toutes les directions, selon un principe très proche de Midnight Resistance. La seconde grande originalité est de pouvoir basculer d'une vue traditionnelle, où l'action se déroule selon un scrolling horizontal, à des niveaux dans lesquels les scènes sont vues en perspective aérienne et où le joueur doit alors se déplacer verticalement. Les graphismes du jeu sont convaincants. Les décors sont basés sur des couleurs un peu ternes, qui renforcent l'aspect "monde désolé" du jeu et lui donnent une certaine unité.

Eventrant la lourde porte d'acier, un monstre gigantesque s'approche de vous en se dandinant.



Du fond de l'écran, deux missiles surgissent de l'appareil ennemi vers vous. L'effet de perspective est bien réalisé et vous avez vraiment l'impression qu'il vous fonce dessus !

A deux, le jeu prend une autre dimension.

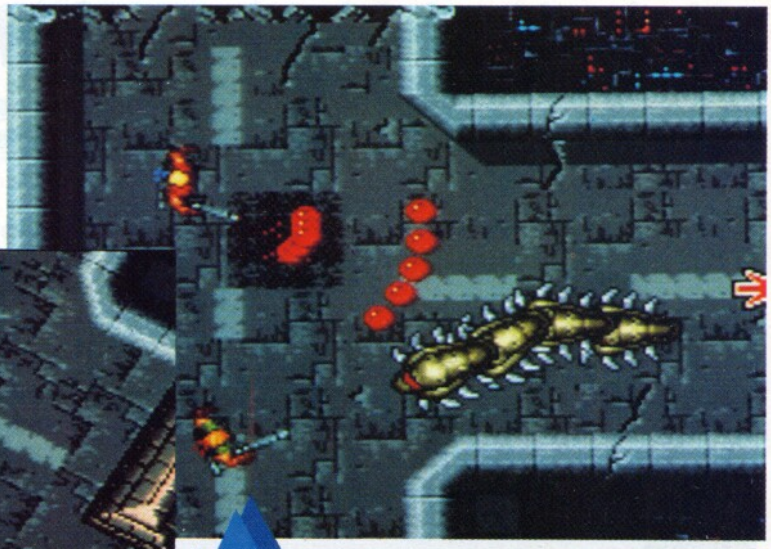
Paysages désolés, villes ravagées, plates-formes à escalader un peu partout

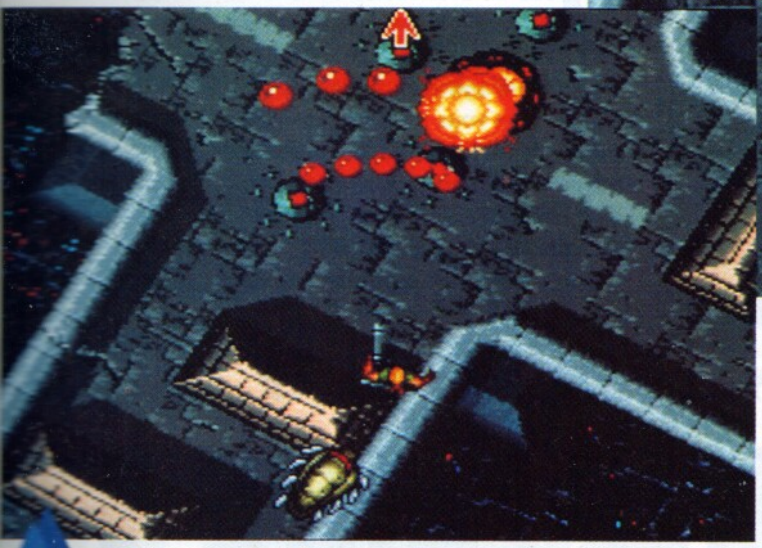
• • •

• • •

voici les ingrédients de base de Contra Spirit.

Konami • Sortie sur Super Famicom au Japon : février 92

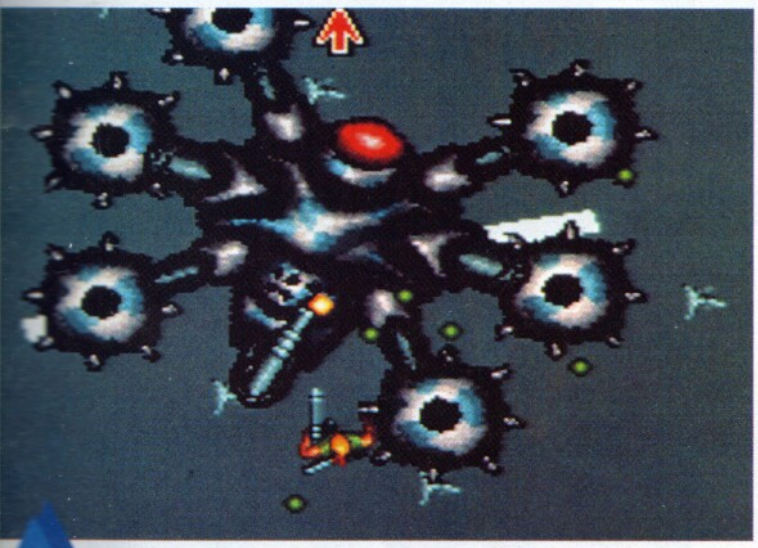




Face à ces deux gaillards, le robot-scolopendre n'a aucune chance.

Une des armes les plus efficaces qui vous permettra de progresser rapidement dans ce labyrinthe.

Un petit char à exploser et c'est reparti comme à Dien-Bien-Phu ! (C'est un peu hard ! ndlc.)



Un robot immonde s'approche de vous, monstrueuse araignée de métal. Une arme dans chaque main, vous commencez à ouvrir le feu. Mais les tirs ne sont pas assez puissants pour en venir à bout rapidement. Le laser, en revanche, se révèle très efficace et, dans quelques secondes, vous aurez fini de détruire les différents centres névralgiques de la bête immonde.

Sega • Sortie sur Megadrive au Japon : date non communiquée

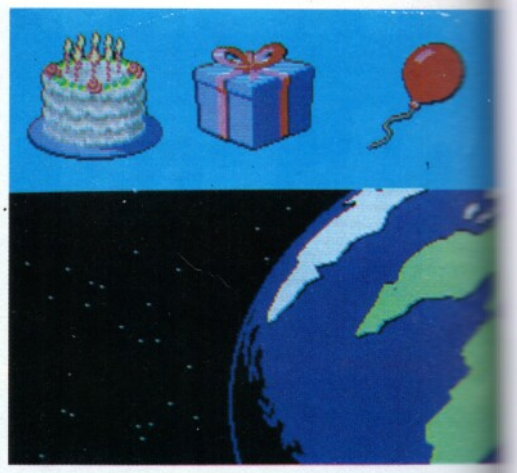
Vous en avez marre de tirer sur des petits pixels qui se baladent à l'écran ? Promener en bas puis de bas en haut d'un écran même s'il s'agit d'un hérisson, tel un haricot Mexique, ne vous satisfait plus ? Faire tourner sur un circuit pendant des heures ne vous fait ? Il ne reste alors que deux solutions : abandon Megadrive et entrer dans la Légion, ou bien att impatience Art Alive.

Art Alive est LA cartouche de Sega qui va m

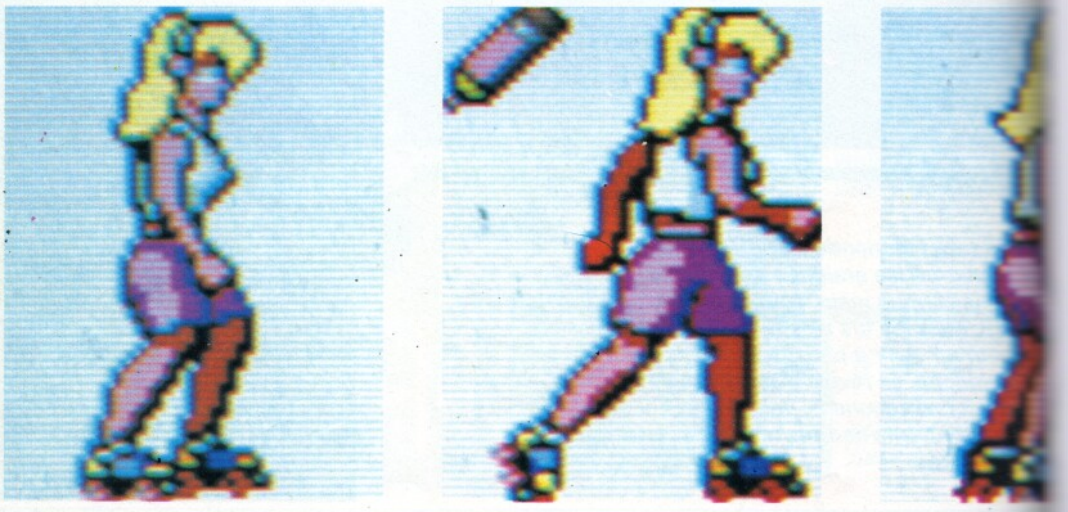
COMMENT FAIRE

Commencer par choisir un fond. Dans la bibliothèque d'images, j'ai choisi ce dessin représentant notre globe, et je l'ai colorié.

Il ne me reste plus qu'à choisir de la même façon un sprite.



Pour donner une impression de mouvement, il faut dessiner une succession de sprites qui s'enchaînent comme cette patineuse...



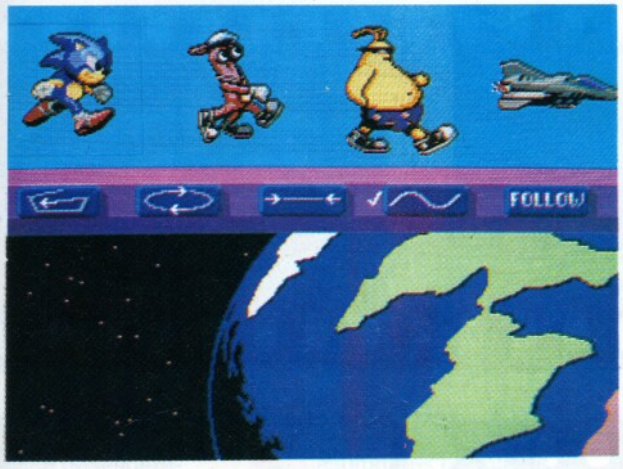
vraie nature. Jusqu'à présent on vous prenait pour un tueur d'aliens un peu psychopathe parce que vous aviez explosé le high-score du dernier "shoot-them-kill" de votre console préférée.

Mais désormais on va découvrir votre côté fleur bleue, celui qui vous fait hurler à la mort les nuits de pleine lune, qui vous fait écouter des menuets du XVIIIe siècle, qui vous pousse à peindre des graffitis... Bref, qui exacerbe vos pulsions artistiques !

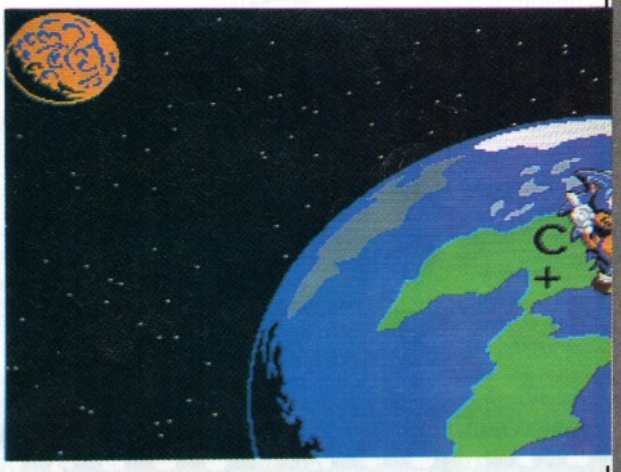
Cette cartouche est assez spéciale. Il ne s'agit pas d'un jeu, mais d'un utilitaire grâce auquel vous allez pouvoir dessiner et animer de véritables petits dessins animés. Pour ceux qui ne sont pas très doués en dessin, le programme permet d'utiliser tous les instruments de dessin de base qu'on est en droit d'attendre sur une palette graphique : dessin main libre, lignes, figures géométriques, pot de peinture pour colorier des zones... Vous pouvez ainsi sélectionner l'épaisseur de votre trait de crayon, choisir une couleur parmi une palette de 16 couleurs ou même changer de palette. Une fois réalisé le dessin qui va vous servir de fond, il ne vous reste plus qu'à dessiner ou à importer de la bibliothèque, le sprite que vous allez animer. La dernière étape consiste à définir le chemin par lequel vous allez faire passer votre sprite.

Michel-Ange était un passionné des beat-them-all qui s'ignorait. Pourquoi ne seriez-vous pas un artiste qui se cherche, en barbouillant ses cahiers de texte de "petits Mickeys" ?

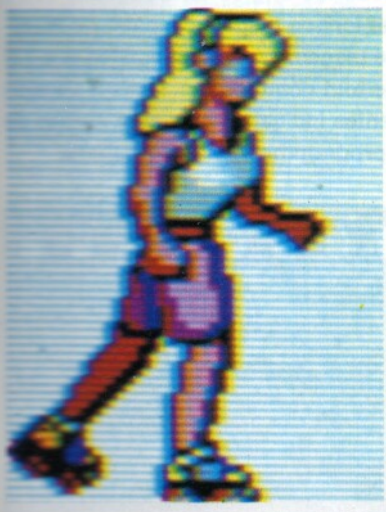
TRE DESSIN ANIMÉ ?



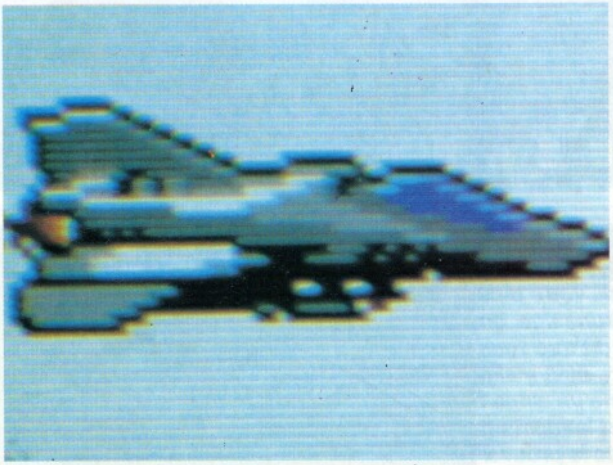
Sonic fera parfaitement l'affaire. Je le charge et je choisis une trajectoire en forme de vague.



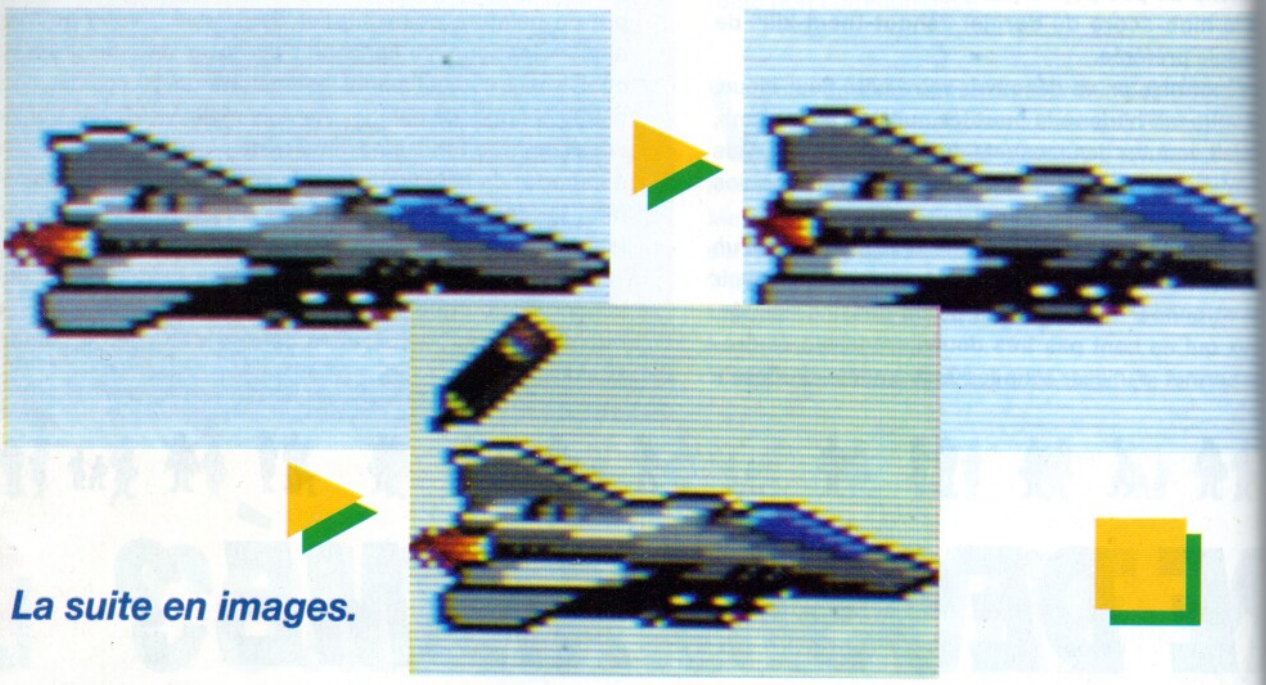
Il ne me reste plus qu'à admirer le résultat de mon travail qui m'a pris cinq minutes à peine !



...ou cet avion qui crache des flammes.



••• ART ALIVE

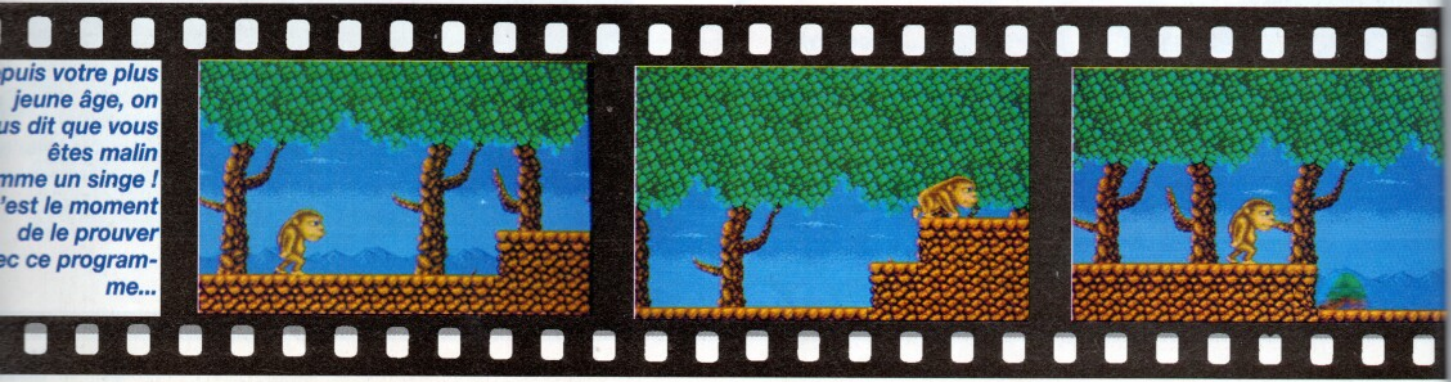


La suite en images.

TOKI

ega • Sortie sur Megadrive au Japon : 31 janvier

Le célèbre Toki a pour nom japonais Ju
sorcier vous a transformé en singe pou
ravir votre douce et tendre fiancée. Vou
lancez à sa recherche. Vous pouvez ma
debout ou à quatre pattes. Vous crachez de
jectiles meurtriers et possédez la possibilité d
presque dans tous les angles en bougeant
tête. La route est longue jusqu'au repaire du
cien, et pleine de pièges. La sample version q
reçue montrait le tout début du jeu. Dans la v
finale, les différentes indications qui sont au b
l'écran pour les programmeurs auront disparu



*puis votre plus
jeune âge, on
us dit que vous
êtes malin
mme un singe !
'est le moment
de le prouver
ec ce program-
me...*

BRUITS

BRUT REPORT OF UNDERGROUND INTELLIGENCE TECHNOLOGICAL SECTION

Nintendo m'avait affirmé, il y a quelques mois de cela, qu'il n'était pas question pour cette société de sortir une Game Boy couleur car l'objectif de Nintendo était de faire une machine très grand public, et les ingénieurs de cette société n'avaient toujours pas réussi à trouver un écran couleur à un prix abordable.
Et bien, grande nouvelle, il semble que Nintendo ait enfin réussi à trouver l'écran adéquat, c'est-à-dire couleur, ne consommant pas trop de piles et bon marché. En effet, depuis décembre, les premiers éditeurs ont reçu des prototypes et commencent à travailler dessus. Le prix de cette petite merveille devrait tourner aux alentours de 99 dollars.

Taito cherche désespérement des programmeurs Super Famicom. Cette société ne croyait pas au succès commercial de la SFC et a pris le train en marche. Devant le raz de marée SFC, l'éditeur a changé son fusil d'épaule. Actuellement, des tas de programmeurs internes sont en train de se former aux délices du 65C816 mais ils ne devraient pas être opérationnels avant quelques mois.

Pour apporter un peu d'eau au moulin du roman qui fait pleurer les chaumières "Mais-d'où-viennent-les-ralentissements-de-la-Super-Famicom ?", les dernières supputations incriminent Nintendo. Après avoir mis en cause la compétence des programmeurs, après avoir mis en cause des différences de fréquence entre le processeur principal et les coprocesseurs, voilà que la dernière thèse qui circule incrimine un des nombreux bugs de la machine. La documentation technique pour programmeurs préciserait que, dans certains cas, si on utilise un certain nombre de sprites à l'écran... eh bien Nintendo avoue qu'il ne sait pas très bien ce qui ce passe mais que le résultat peut être des ralentissements, alors qu'à d'autres moments, avec les mêmes conditions, tout se passera bien ! Enfin, ils ont au moins le mérite de reconnaître leurs bugs, j'en connais d'autres qui...

Résultat des premières ventes de Mega CD : 30 000 unités parties la première journée. En gros, à la fin du premier jour de commercialisation du Mega CD, il n'y en avait plus dans aucun magasin de Tokyo !

MCD (suite) Sega a prévu quatre formats de BIOS (un pour l'Europe, un pour les USA, un pour l'Asie et un pour le Japon) et trois formats de CD (Europe, japon et USA). Pour quelle raison ? Tenter de contrôler plus étroitement les ventes et casser les reins des magasins qui font de l'importation parallèle. Wait and see...

COCONUT

MONTPELLIER Tel 67 58 58 88
C.C Le Triangle-Ni.Bas 34000 Montpellier

GRENOBLE Tel 76 50 99 41
8, cours Berriat 38000 Grenoble

PARIS ETOILE Tel (1) 45 00 69 68
41, avenue de la grande armée 75016 Paris / Metro Argentine

PARIS REPUBLIQUE Tel (1) 43 55 63 00
13, bd Voltaire 75011 Paris / Metro Oberkampf

MARSEILLE Tel 91 33 69 83
4, bis rue du jeune Anacharsis 13001 Marseille

Le COCOCLUB c'est trop SUPER!
de nouveaux copains, des réducs pas possibles, des échanges... !
Pas de problèmes, tu achètes une machin et COCONUT t'offre ta carte club !

Tous les magasins COCONUT sont ouverts les Dimanches 15 et 22 Décembr

LES CONSOLES

SEGA GAMEGEAR	SEGA MEGA DRIVE japonaise	COREGAFX II +1 jeu + 2 manettes +Quintupleur
990 F	1190 F	1290 F

MEGADRIVE		NEC		GAMEBOY	
Centurion	475	1941 SGX	445	Castlevania II	245
EA Hockey/NHL Hockey	475	Caddash	390	Megaman	245
El Viento	449	Final Match Tennis	340	Revenge of the Gator	195
Mercs	449	Legend of Tomna	390	Robocop	195
Phantasie Star III	595	Neutopia II	390	Rc Pro Am	269
Road Rash	449	Ninja Spirit	340	Spiderman	195
Shadow of the Beast	445	Panza Kick Boxing	390	Super Marioland	195
Speedball II	445	PC Kid II	340	The Simpsons	269
Street of rage	395	Populous	340	Tortues Ninja	219
Toe Jam and Earl	445	Super Long Nose Goblin	340	Tortues Ninja II	269

LES TOUTES DERNIERES NOUVEAUTES DISPONIBLES A DE SUPERS PRIX AU 16.(1).43.38.79.65.

LES MICROS

ATARI ST		AMIGA		IBM PC	
3 D Construction Kit	325	Amnios	245	Croisiere pour un Cadavre	345
Deuteros	285	Battle Isle	295	Eye of Beholder II	295
Final Fight	245	Deuteros	285	Leisure Suit Larry V	395
Formula One Grand Prix	345	Intelligent Strategy Games	269	Lord of the Ring II VF	345
Megalomania	280	Lotus Turbo II	245	Mega Fortress	349
Populous II	285	Return to Europe	149	Might and Magic III	395
Silent Service II	345	Rugby The World Cup	225	Police Quest III	395
The Simpsons	245	Shadow of the Beast III	345	Secret Weapon of Luftwafe	395
Tip Off	245	Silent Service II	345	Willy Beamish	395
Utopia	245	Tip Off	245	Wing Commander II	395

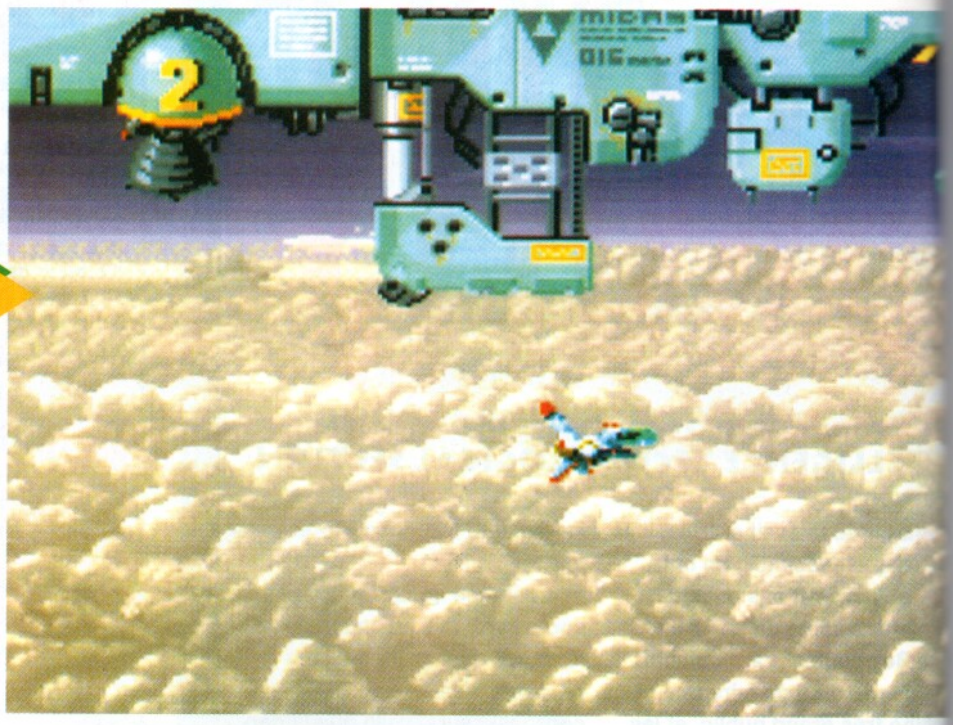
AMIGA 5000 +, 1 MEGA RAM
NOUVEAU WORKBENCH
2990F

TOUT LE CATALOGUE MICRO DISPONIBLE AU 16.(1).43.38.79.65.
DU MARDI AU SAMEDI DE 10 H À 12 H 30 ET DE 13 H 30 À 19 H.

Nom : ..... (en majuscules)
Adresse : .....
.....
.....
Code Postal : .....
Ville : .....
Tel : .....
Votre machine : .....
C 5

BON À DÉCOUPER ET À ADRESSER À :
COCONUT VPC
13, BOULEVARD VOLTAIRE
75011 PARIS

TITRES	PRIX
.....	.....
.....	.....
Frais de port	+ 20 F
cheque	
contre remboursement	+ 30 F
Console (forfait de 100 F)	



Vous venez d'être largué par le Midas. Au-dessous de vous, se trouve la cité qui s'étend sur des milliers de kilomètres.

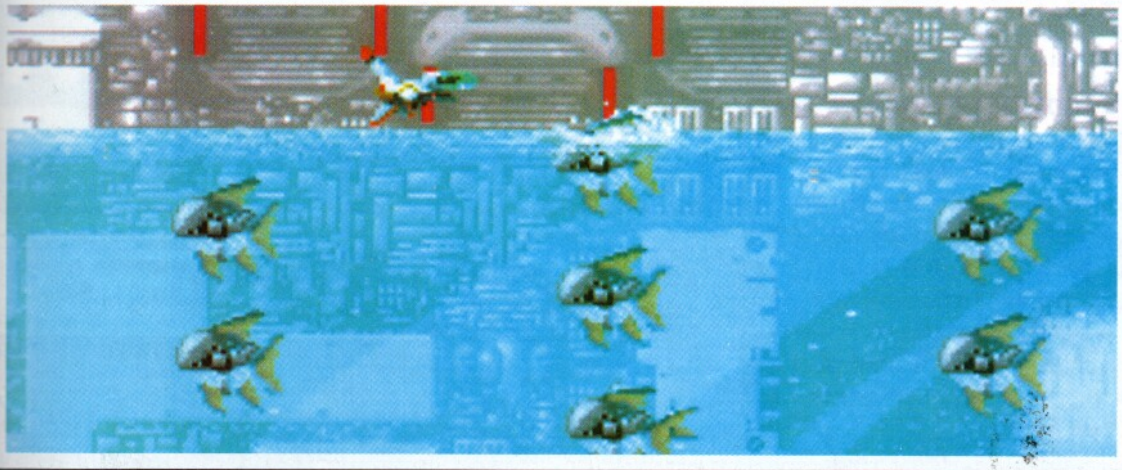
PHALANX

Kemco • sortie sur Super Famicom au Japon : mars 92

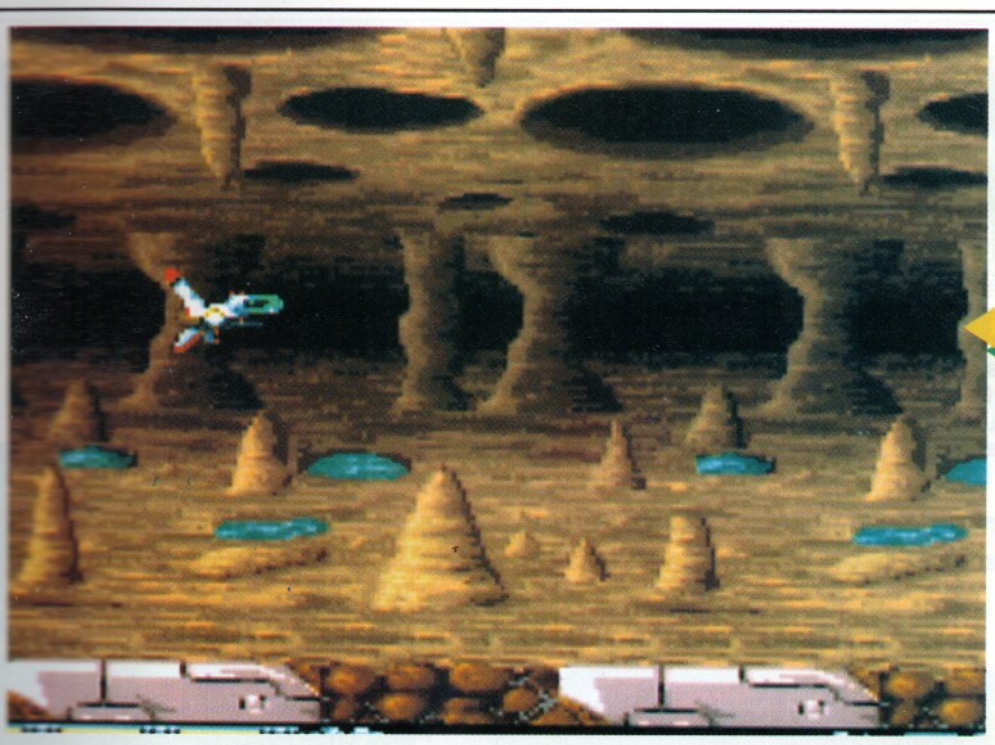
Ce shoot-them-up est sorti originellement sur un ordinateur japonais, le X 68000, aux capacités très proches du FM Towns. Il s'est taillé un beau succès principalement grâce à sa rapidité et à de splendides décors.

Malheureusement, la version SFC a perdu un peu des fabuleux dégradés de couleurs que possédait la version X 68000. Vous pilotez un intercepteur, le A-144 Phalanx. Largué par votre vaisseau-mère, le Midas 1137, vous partez casser de l'alien dans un monde futuriste en l'an 2219. Les combats se déroulent tout d'abord dans le ciel d'une mégalopole à la Blade Runner. Puis vous poursuivrez vos exploits au sein d'un complexe inondé par les flots mais très efficacement gardé. Enfin, les deux niveaux suivants vous emmèneront dans des tunnels souterrains.

Le module à votre gauche marqué d'un A va vous permettre de dope un peu votre artillerie !



Ne vous croyez pas à l'abri au-dessus de la surface. Ces robots-poissons surgissent de temps en temps hors de leur élément liquide

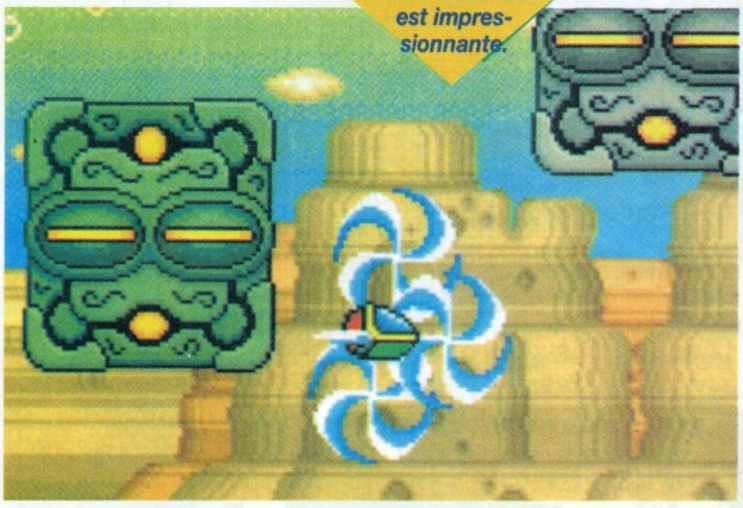


Ça paraît vide comme ça, mais je peux vous garantir que, dans les prochaines secondes, cet écran va être aussi fréquenté que la place de la Concorde à 5 heures de l'après-midi un vendredi !

SUPER FANTASY ZONE

Sun Soft • Sortie sur Megadrive au Japon : janvier 92

Super Fantasy Zone vous emmènera dans un univers coloré et étrange. La quantité d'armes et d'équipements dont vous pouvez doter votre vaisseau est impressionnante.



La version MD de Super Fantasy Zone est superbe et haute en couleurs... pastel. On retrouve la planète de l'espèce de petit machin qui ressemble à une cabine d'hélicoptère dotée d'ailes. A l'intérieur d'un vaisseau qui a exactement la même apparence que lui, il affronte des adversaires étranges sur des mondes loufoques. Au début de chaque nouvelle planète, c'est-à-dire aussi à chaque nouveau niveau, il peut acquérir des armements ou équipements supplémentaires contre espèces sonnantes et trébuchantes dans des magasins-ballons dirigeables. A chaque fois qu'il réussit à anéantir un de ses adversaires, ce dernier laisse place à une pièce de monnaie qui rebondit plusieurs fois avant de disparaître. Chaque monde contient un ou plusieurs gardiens qu'il faut vaincre avant de passer à une planète différente. La version MD est belle et amusante. Elle n'a que deux défauts : les niveaux sont trop courts et le jeu est trop facile (je l'ai terminé en moins d'une demi-heure !).

91 LE PALMARES DES TILT D'OR/CANAL +

Une soirée de gala que même les Américains nous envient ! C'était le 2 décembre dernier, au Cirque d'Hiver à Paris, et tous les fabricants, tous les éditeurs, tous les programmeurs, tous les journalistes étaient là pour la grand-messe des jeux sur micros et consoles ! Au fait, connaissez-vous le palmarès des meilleures cartouches ? Le voici. Maintenant, vous saurez quoi acheter...

SUPER GHOULS'N GHOSTS
(Capcom) sur Super Famicom
Meilleur beat-them-all

SHADOW OF THE BEAST
(Gremlin) sur Sega Master System
Meilleur jeu d'aventure/action

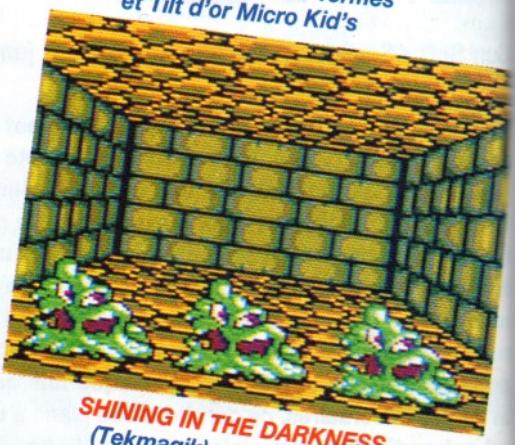
CASTLE OF ILLUSION
(Sega) sur Megadrive
Meilleur graphisme

FINAL MATCH TENNIS
(Human Creative Group) sur PC
Meilleure simulation sport

SPRIGGAN
(Nazac) sur PC Engine CD-Rom
Meilleur shoot-them-up

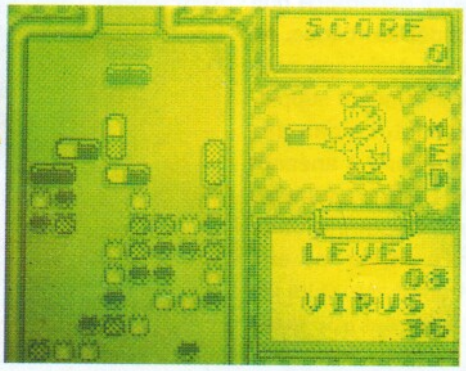
SONIC
(Sega) sur Megadrive
Meilleur jeu de plates-formes
et Tilt d'or Micro Kid's

POPULOUS
(Imagen) sur Super Famicom
Meilleur jeu de stratégie



LEMMINGS
(Psygnosis) sur Super Famicom
Jeu le plus original

SHINING IN THE DARKNESS
(Tekmagik) sur Megadrive
Meilleur jeu de rôle



Dr MARIO
(Nintendo) sur Game Boy
Meilleur jeu d'action/réflexion

ENFIN, La Super Famicom officiellement importée en France !!

Ça, pour une bonne nouvelle, c'est une bonne nouvelle ! Nintendo s'est enfin décidé à nous faire profiter de sa fameuse console 16 bits. Pas tout de suite, quand même : vous devrez attendre avril prochain pour la voir apparaître sur tous les rayons.

Comment s'appellera-t-elle ? Super Famicom ? Super NES ? Super Super ? Franchement, nous ne le savons pas. Mais l'information la plus importante, c'est le prix annoncé : 1 490 F, mesdames, mesdemoiselles, messieurs ! Enfin, comptez 1 500 F, c'est plus juste... Quoi qu'il en soit, cela fait tout de même environ 800 F de moins que le prix actuel de la Super Famicom en import parallèle : intéressant ! On peut d'ailleurs imaginer que le prix de la console ira encore baissant... N'oubliez pas que la Megadrive avait commencé aux alentours de 2 500 F, puis était tombée à 1 800 F, puis à 1 200 F, et qu'elle ne coûte plus aujourd'hui que 950 F environ !

Un avenir radieux semble donc se dessiner pour la Super Famicom, qui devrait bientôt se placer en vraie et solide concurrente des autres 16 bits, à savoir aussi bien la Megadrive que la PC Engine Coregrafx.

Pas compatible ?

Il y a un "hic", quand même, pour les possesseurs actuels de Super Famicom japonaises : Nintendo affirme que la console française ne sera pas compatible avec les cartouches japonaises... La protection sera-t-elle "hard", à cause de la forme du logement de la cartouche par exemple, comme sur la Megadrive française ? Ou sera-t-elle "soft", c'est-à-dire intégrée au système de la console ou à l'intérieur de la cartouche ?

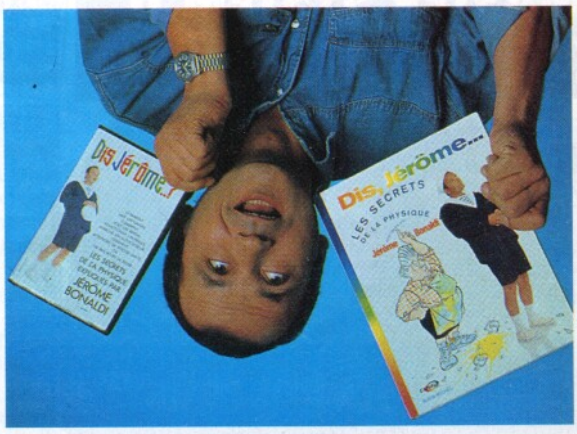
Mystère. Seule consolation : l'espoir de voir arriver enfin des chefs-d'œuvre comme Actraiser avec manuel en français, ou comme le tout nouveau Zelda, avec des affichages-texte qui ne seront plus en japonais...

Un adaptateur 8 bits ?

Dernière surprise : Nintendo annonce la commercialisation simultanée d'un adaptateur 8 bits, c'est-à-dire pour les cartouches de la NES. On sait, ou on croit savoir, que la Super Famicom avait été équipée, dès sa conception, des processeurs nécessaires à cette compatibilité. Certains leur attribuent même la responsabilité de quelques ralentissements dans les animations des cartouches 16 bits... En tout cas, l'adaptateur séduira vraisemblablement bien des possesseurs actuels de NES qui, ainsi, ne perdront pas leurs jeux favoris. Voilà tout ce que nous savons. Nintendo fait pas mal de mystères mais, cette fois, la nouvelle est sûre, et c'est pour avril ! On peut même penser que la cartouche Super Mario IV sera incluse dans le package d'origine, mais qui sait ? Qui vivra verra...

DIS, JEROME

Comment vole un avion ? Comment lave le savon ? Comment marche un frigo ? Autant de mystères insondables que le sémillant Jérôme Bonaldi, habitué des profondeurs de la physique fondamentale, familier des structures primordiales de notre univers, grand profanateur des arcanes du cosmos, autant de mystères, donc, que le joyeux Jérôme explique, dévoile, et expectore au long d'une cassette vidéo tour à tour distrayante, visuelle et révélatrice.



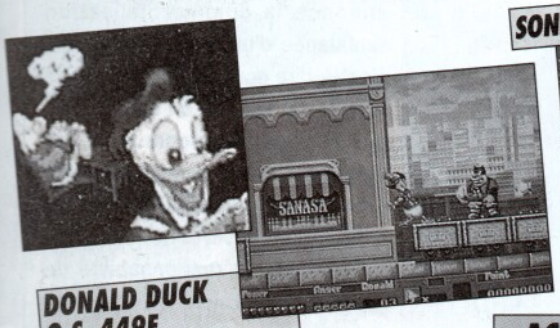
NOUVEAU

La CONSOLE MEGADRIVE (française) avec 1 manette de jeux 949F

VERSION FRANCAISE OFFICIELLE
Garantie par le constructeur

LA CONSOLE MEGADRIVE (française)
+ le jeu Altered Beas
+1 manette de jeux **1290F**

Manette Pro 2 125 F
NOUVEAU Le stick adaptable livré GRATUITEMENT



DONALD DUCK Q.S. 449F

SONIC HEDGEHOG 395F

TOP 20 MEGADRIVE

Toe Jam and Earl (Arcade)	449F
Street of Rage (Arcade)	395F
Sonic Hedgehog (Plateforme)	395F
Super Monaco GP (Course F1)	395F
Mickey Mouse (Plateforme)	425F
EA Hockey (Sim.)	475F
Road Rash (Moto)	475F
Fantasia (Plateforme)	425F
Alien Storm (Arcade)	395F
Phantasy Star 3 (Aventure)	599F
Out Run (Course Auto)	449F
World Cup Italia 90 (Sim. Foot)	315F
Spiderman (Arcade)	425F
Lakers VS Celtics (Basket ball)	449F
Thunderforce 3 (Arcade)	449F
Revenge of Shinobi (Kung Fu)	395F
Centurion (Stratégie)	475F
688 Attack Submarine	475F
J Buster Boxing (Sim.)	449F
Wrestler War (Sim.Catch)	449F
Street Smart (Arcade)	449F
Populous (Strategie)	449F
J. Madden Football (Foot Amér.)	449F

TITRES A VENIR

DONALD DUCK Q.S.	449F
GOLDEN AXE 2	449F
ROLLING THUNDER 2	449F
Mercs (Arcade)	449F
Shadow of the Beast (Action)	449F
Speedball 2 (Arcade)	449F

ACCESSOIRES

ADAPTATEUR JEUX MASTER SYSTEM/MEGADRIVE	329F
CONTROL PAD MEGADRIVE	149F
ARCADE POWER STICK MEGADRIVE	379F

DEMENT !!!

ADAPTATEUR CARTOUCHES JAPONAISES	99F
CONTROL PAD PRO 1	195F
CONTROL PAD PRO 2	125F

Abbrams Battle Tank (Action)	449F
After burner 2 (Arcade)	395F
Air Buster/Aeroblaster (Arc.)	449F
Arcus Odyssey (Action)	499F
Batman (Plateforme)	449F
Block Out (Réflexion)	4[illegible]
Bonanza Brothers (Arcade)	4[illegible]
Budokan (Arts Martiaux)	4[illegible]
Crackdown (Labyrinthe)	3[illegible]
Crossfire/Super Air Wolf (Arcade)	4[illegible]
Dark Castle (Arcade)	4[illegible]
Decapattack (Arcade)	3[illegible]
Devil Crush (Arcade)	4[illegible]
Dick Tracy (Plateforme)	4[illegible]
Dynamite Duke (Arcade)	3[illegible]
El Viento (Arcade)	4[illegible]
E Swat (Arcade)	3[illegible]
Faery Tale Adventure	4[illegible]
Fatal Rewind (Arcade)	4[illegible]
Fire Mustang (Arcade)	4[illegible]
Golden Axe (Arcade)	3[illegible]
Golf (Sim.)	4[illegible]
Ghouls n' Ghosts (Plateforme)	4[illegible]
Hard Drivin (Course Auto)	4[illegible]
Jewel Master (Arcade)	4[illegible]
Joe Montana Football (Foot. Amér.)	3[illegible]
Marvel Land (Arcade)	4[illegible]
Might and Magic	5[illegible]
Midnight Résistance (Arcade)	4[illegible]
Miss Pacman (Arcade)	4[illegible]
Moonwalker (Arcade)	3[illegible]
Musha (Arcade)	4[illegible]
Mystic Defender (Arcade)	3[illegible]
PGA Tour Golf (Sim. Golf)	4[illegible]
Rai-den (Arcade)	4[illegible]
Rambo 3 (Action)	3[illegible]
Shadow Dancer (Arcade)	4[illegible]
Shining and Darkness (Dungeons)	4[illegible]
Super Basketball (Sim.)	3[illegible]
Starflight (Espace)	5[illegible]
Strider (Arcade)	4[illegible]
Super Baseball (Sim.)	3[illegible]
Super Thunderblade (Arcade)	3[illegible]
Super Volleyball (Sim.)	4[illegible]
Sworld of Vermillion (Arcade)	5[illegible]
Turrican (Arcade)	3[illegible]
Valis 3 (Arcade)	4[illegible]
Vaport Trail (Arcade)	4[illegible]
Wings of Wor/Gynoug (Arc.)	4[illegible]
Wonderboy 3 (Plateforme)	3[illegible]
Wonderboy V (Plateforme)	4[illegible]

LE MEGA VIDEOSHOW MICROMANIA N°3

Les 30 meilleurs Hits Mégadrive présentés sur cassette vidéo !!!

99F ou GRATUITE pour l'achat de 2 Cartouches Megadrive ou d'une Console Megadrive

La Console SEGA MASTER SYSTEM II

+ Alex Kid
+ 1 Manette de Jeux **490F**

NOUVEAUTES

Sonic Hedgehog	345F
World Classlead.	295F
Bubble Bobble	295F
Sega Chess	395F
Populous	295F

OFFRE SPECIALE

Action Fighter	99F
Aztec Adventure	99F
Enduro Racer	99F
Fantazy Zone 1	99F
Global Defense	99F
Ninja	99F
Rescue Mission	99F
Secret Command	99F
Super Hang On	99F
Super Tennis	99F
Teddy Boy	99F
Transbot	99F
World Grand Prix	99F

TOP 20 SEGA

Mickey Mouse Castle.	345F
World Cup Italia 90	285F
Moonwalker	345F
Pacmania	305F
Double Dragon	345F
Golden Axe Warrior	345F
Speedball	215F
Spiderman	345F
Super Monaco GP	345F
Summer Games	315F
Wonderboy 3	345F
Strider	345F
Ace of Aces	345F
Cyber Shinobi	345F
World Soccer	285F
Heavy Weight Champ.	345F
Tennis Ace	325F
Submarine Attack	285F
Danan	285F
Gauntlet	345F

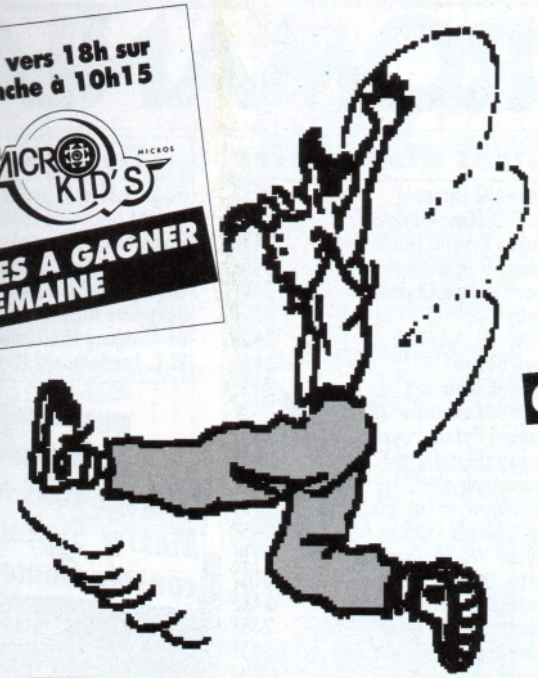
CONSOLE MASTER SYSTEM II PLUS

(avec pistolet) + Alex Kidd + Opération Wolf	890F
PISTOLET SEGA	265F
CONTROL STICK SEGA	139F
RAPID FIRE SEGA	109F
MANETTE SPECIALE (QUICK JOY)	199F
CONTROL PAD SEGA	99F
ADAPTATEUR SECTEUR	175F

After Burner	325F	Double Hawk	285F	Out Run 3D	315F
Alex Kidd in Sh. W.	345F	Dynamite Duke	345F	Paperboy	325F
ALex Kid Lost Star	295F	E Swat	295F	Phantazy Star	395F
Alex Kid H.T.V.	255F	Fantazy Zone 2	295F	Psychic World	295F
Altered Beast	345F	Forgotten Worlds	345F	Psycho Fox	325F
American Pro Foot.	295F	Ghostbusters	345F	Rambo 3	325F
Basket.l Nightmare	295F	Ghouls'n Ghost	345F	Rampage	295F
Battle Out Run	345F	Golden Axe	345F	Rastan Saga	295F
Black Belt	285F	Golfa Mania	345F	Rocky	295F
California Games	295F	Golvellius	325F	R Type	325F
Casino Games	295F	Great Basketball	285F	Thunderblade	295F
Chase HQ	325F	Impossib. Mission 2	325F	Time Soldiers	295F
Cloud Master	295F	Indiana Jones	345F	Vigilante	325F
Cyborg Hunter	285F	Joe Montana Foot.l	345F	Wonderboy	285F
Dick Tracy	345F	Lord of the Sw.	325F	Wonderboy M.L.	295F

Chaque mercredi vers 18h sur FR3 et le dimanche à 10h15 MICROMANIA vous dévoile tout sur les jeux dans l'émission MICRO KID'S

2 MEGADRIVES A GAGNER PAR SEMAINE



La montre jeu vidéo à cristaux liquides GRATUITE (*) pour 500F d'achats ou plus !!!

OFFRE EXCLUSIVE

Au choix: Tennis, Course Auto Football

MICROMANIA

LES NOUVEAUTES D'ABORD !

(*)Offre d'une valeur de 145F valable dans tous les magasins Micromania et en vente par correspondance *(Offre valable dans la limite des stocks disponibles)*

NOUVEAU

MICROMANIA ROSNY 2
Centre Commercial Rosny 2 . Tél. 48 54 73 07

MICROMANIA VELIZY 2
Centre Commercial Velizy 2 . Tél. 34 65 32 91

MICROMANIA LA DEFENSE
Centre Commercial des 4 Temps . Niveau 2
Rotonde des Miroirs
RER La Défense . Tél. 47 73 53 23

MICROMANIA FORUM DES HALLES
5, rue Pirouette et 4, passage de la Réale
Niveau -2 . Métro et RER Les Halles . Tél. 45 08 15 78

MICROMANIA CHAMPS ELYSEES
Galerie des Champs (Galerie Basse)
84, av. des Champs Elysées . RER Charles de Gaulle-Etoile
Métro George V . Tél. 42 56 04 13

PRINTEMPS HAUSSMANN
64, boulevard Haussmann . Espace Loisirs sous-sol
75008 Paris . Métro Havre Caumartin . Tél. 42 82 58 36

L'ESPACE DE JEUX LE PLUS DELIRANT DE PARIS !!!

PLUS DE 5000 JEUX EN STOCK

Venez tester le 1er jeu vidéo 32 Bits: le "RAD MOBILE"

70, av. des Champs-Elysées
Tél. 45 62 76 18
Métro Georges V . RER Charles de Gaulle-Etoile

Un nouveau magasin Micromania !
MICROMANIA NICE-ETOILE
Centre Commercial Nice-Etoile
Niveau -1 . Tél. 93 62 01 14

NOUVEAU à NICE

Commandez par téléphone ! 92 94 36 00

Attention!! Depuis Paris composez le 16 92 94 36 00

SUIVEZ VOTRE COMMANDE EN DIRECT SUR MINITEL 3615 MICROMANIA

Prix valables sauf erreur d'impression. * Offre valable dans la limite des stocks disponibles

BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 114 - 06560 VALBONNE SOPHIA-ANTIPOLIS

TITRES C ✈ 5	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage **(Attention ! Consoles 60 F)**	**+ 20 F**
Précisez Cassette ❑ Disk ❑ Cartouche ❑ **Total à payer=**	**F**

Nom .....
Adresse .....
.....
Code postal ..... Ville ..... Tél. .....

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

Date d'expiration ...../..... Signature :

Commandez par Minitel 3615 MICROMANIA

Règlement: Je joins ❑ Chèque Bancaire ❑ CCP ❑ Mandat-lettre
❑ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant **24** F) pour frais de remboursement - N° de membre (*facultatif*) ❑❑❑❑❑❑❑❑

Entourez votre ordinateur de jeux: ❑ Séga ❑ PC COMP. ❑ Atari ST ❑ Amiga ❑ Nec ❑ Lynx ❑ Gameboy ❑ Megadrive ❑ Gamegear

MICROMANIA

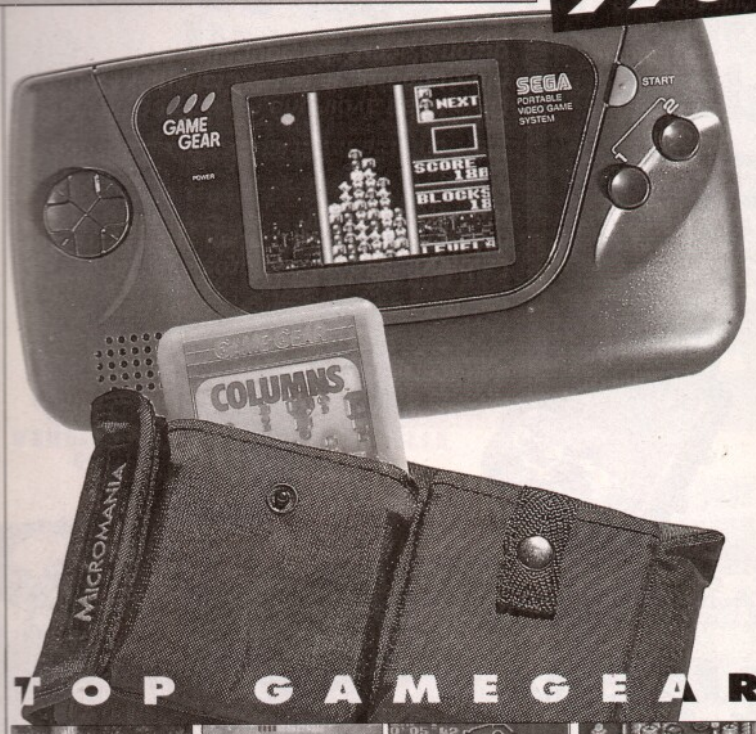
LES NOUVEAU... D'ABORD...

OFFRE SPECIALE

La GAMEGEAR

la portable couleur SEGA
+ le jeu Columns
+ la sacoche Micromania gratuite

990F



Titres disponibles

Chase HQ (Arcade)	295F
Devilish (Casse-Brique)	245F
Dragon Crystal (Réflexion)	245F
Galaga 91 (Arcade)	245F
Gear Stadium (Baseball)	245F
Gorby	245F
Griffin	245F
Head Buster	245F
Junction (Arcade)	245F
Kinnetic Connection (Réflexion)	245F
Magical Puzzle Popplis (Arcade)	295F
Mappy (Plateforme)	245F
Pengo (Labyrinthe)	215F
Popo Breaker (Arcade)	245F
Pro Baseball (Sim.)	245F
Psychic World (Arcade)	215F
Putter Golf	215F
Shangai 2 (Arcade)	245F
Sokoban (Réflexion)	245F
Space Harrier 3D (Arcade)	245F
Waggen Land	245F

Titres à venir

Ninja Gaiden (Arcade)	245F
Donald Duck (Plateforme)	245F
Golden Axe (Arcade)	245F
Rainbow Island (Plateforme)	245F
Crackdown (Arcade)	245F
Dynamite Duke (Arcade)	245F
US Mahjong (Réflexion)	245F
W.C. Leaderboard (Golf)	245F

NOUVEAU

Utilisez tous les jeux Sega Master System sur votre console Gamegear

195F

Adaptateur Cartouche **MASTER SYSTEM GAMEGEAR**

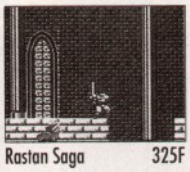
TOP GAMEGEAR

Mickey Mouse 245F

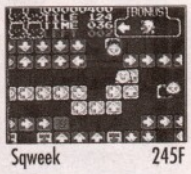
Wonderboy 215F

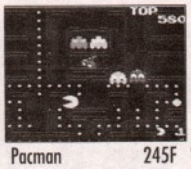
Super Monaco GP 215F

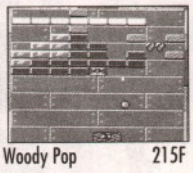
Fantazy Zone 295F

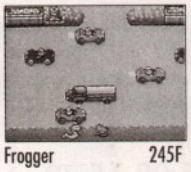

Rastan Saga 325F

G Loc 245F


Sqweek 245F


Pacman 245F


Woody Pop 215F


Frogger 245F

Halley Wars 245F

Shinobi 245F

Out Run 295F

Prix valables sauf erreur d'impression - Dans la limite des stocks disponibles

La LYNX II 790F

La portable couleur de Atari (seule)

LES NOUVEAUTES

Ishido (Aventure)	290F
Turbo Sub (Arcade)	290F
Chekered Flag (Arcade)	290F
APB (Arcade)	290F
Ninja Gaiden (Arcade)	250F
Pacmania (Arcade)	250F
War Birds (Arcade)	250F

ACCESSOIRES LYNX

SACOCHE LYNX	110F
SAC LYNX	190F
PARE SOLEIL	45F
ADAPTATEUR AUTO (sur allume cigare)	190F
CABLE COMLYNX (Pour joueur à plusieurs)	50F
ALIMENTATION SECTEUR	65F

TOP LYNX

Electrocop (Arcade)	250F
Xenophobe (Arcade)	250F
Gauntlet (Arcade)	250F
Slime World (Labyrinthe)	250F
Paperboy (Arcade)	250F
Miss Pac Man (Arcade)	250F
Robo Squash (Arcade)	250F
Rampage (Arcade)	290F
Rygar (Arcade)	290F
Zarlord Mercenary (Arcade)	250F
Blue Lightening (Avion)	250F
Chip Challenge (Arcade)	250F
Gates of Zendocon (Arcade)	250F
Shangai (Réflexion)	250F
Klax (Réflexion)	290F
Road Blasters (Arcade)	290F
Block Out (Réflexion)	250F

La Turbo GT de NEC

Un graphisme époustouflant !

2390F + 1 jeu GRATUIT

Plus de 60 titres disponibles à partir de 299 F

Les Nouveautés

Aero Blaster	395F
Chiki Chiki Boy	345F
Cyber Combat	395F
Eternal City	345F
Formation Soccer	395F
Parasol Star	395F
R Type 2	395F
Silent Debakker	345F

TOP 15 NEC

PC Kid N°2	395F
Jacky Chan	395F
Final Match Tennis	345F
Super Volleyball	345F
Super Star Soldier	299F
Cadash	395F
Power Eleven	395F
Vigilante	299F
Devil Crash	395F
Saint Dragon	395F
Adventure Island	345F
Legend of Heroe Tomna	395F
Populous	395F
Splatter House	395F
March'n Maze	299F

NOUVEAUTES A VENIR

Teenage Mutant Turtles 2	275F
Days of Thunder (Auto)	275F
Dick Tracy (Arcade)	275F
Double Dragon 2 (Arcade)	275F
Jordan VS Birds (Basket)	275F
Popeye 2 (Plateforme)	275F
Soccermania (Football)	275F
Marble Madness (Arcade)	275F
Who Framed R. Rabbit	275F

MICROMANIA LES NOUVEAUTES D'ABORD !

CHEZ MICROMANIA + DE 100 TITRES DISPONIBLES A PARTIR DE 145F

MICROMANIA

Teenage Mutant Turtles 2 275 F

The Simpsons 275F

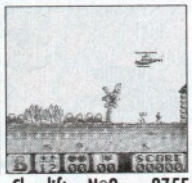
Megaman 275F

Castlevania 2 275F

Popeye 2 275F

Nascar 275F

Punisher 275F



Choplifter N°2 275F

Beetle Juice 275F

Blades of Steel 275F

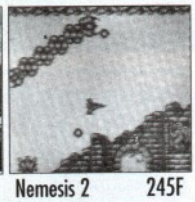
Mickey Dang. 275F

Rescue of Princess 215F

Gauntlet 2 275F

RC Pro Am 215F

Dragon's Lair 215F



Nemesis 2 245F

Robocop 215F

WWF Superstars 275F

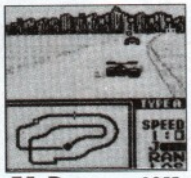
OFFRE SPECIALE MICROMANIA 590F

La Console Gameboy + Super Marioland ou F1 Race ou Tetris(*)

+ La Sacoche MICROMANIA GRATUITE

+ Les Ecouteurs Stéréo

Wavy Seals 275F



F1 Race 195F

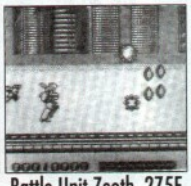
Cycle Grand prix 275F

Norstar Ken 275F

Contra/Oper. C 275F

F1 Spirit 275F

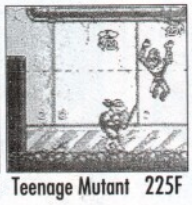
Sword of Hope 275F



Battle Unit Zeoth 275F

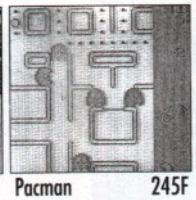
Mickey Mouse N°2 275F

Gremlins 2 215F



Teenage Mutant 225F

NBA All Star Chal. 275F



Pacman 245F

Hunt for Red Oct. 245F

Soccerboy **175F**

R Type **175F**

Game Boy est une marque déposé de Bandai Nintendo - Prix valables sauf erreur d'impression - * *Offre valable dans la limite des stocks disponibles

TOUTES LES DESCRIPTIONS DES JEUX DANS LE CATALOGUE GAME BOY !!
Demandez-le dans les magasins et en vente par correspondance.

3615 MICROMANIA.
UNE GAME BOY A GAGNER CHAQUE SEMAINE

La boutique du Game Boy

NOUVEAU

ETUI PLAY & GO 190F Etui de protection en caoutchouc pour votre machine et 4 jeux.

SMART BOY 119F
Etui de protection en plastique rigide

NOUVEAU

NOUVEAU

LIGHT PLAYER 175F
Agrandit l'image et vous permet de jouer dans le noir.

Chaque mercredi vers 18h sur FR3 et le dimanche à 10h15 MICROMANIA vous dévoile tout sur les jeux dans l'émission

MICRO KID'S MICROS CONSOLES

2 MEGADRIVES A GAGNER PAR SEMAINE

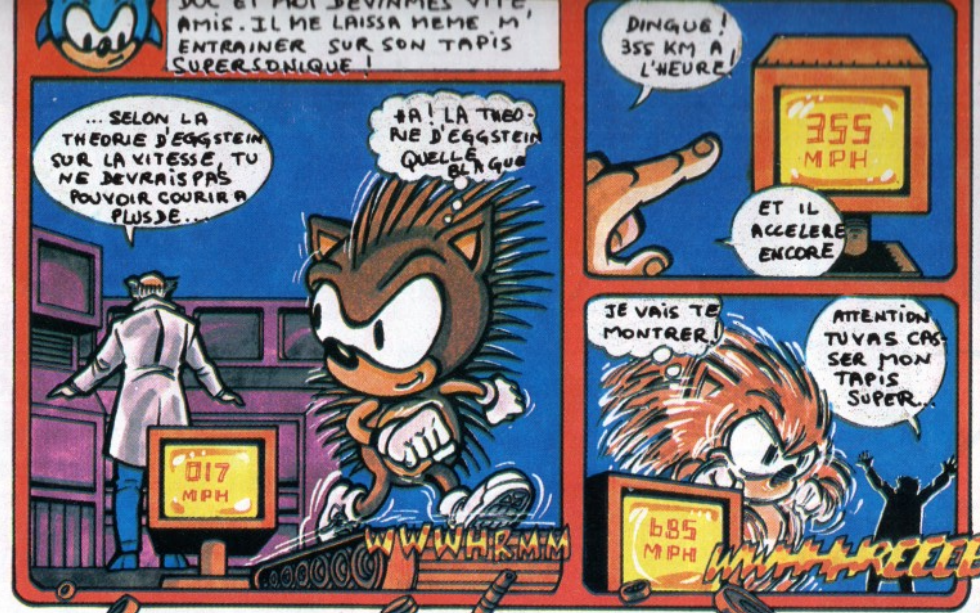
QUOI!
QU'AVEZ VOUS FAIT?
J'AI CRÉÉ UN COMPRESSEUR RETARD ORBITAL CHAOTIQUE
IN CROC TU EUX!

C'EST QUOI UNE SORTE DE POUPÉE?
NON! IL ATTIRE LES FORCES DU MAL DE LA PLANÈTE!

ET LES GARDE DANS CES ÉMERAUDES...
QUAND J'AURAI DÉTRUIT LES ÉMERAUDES, LE MAL QUITTERA MOBIUS POUR TOUJOURS

MAIS D'ABORD JE DOIS...
OH! J'AI CRU VOIR UN ERINACEUS EUROPAEUS*
* EN LATIN : HÉRISSON

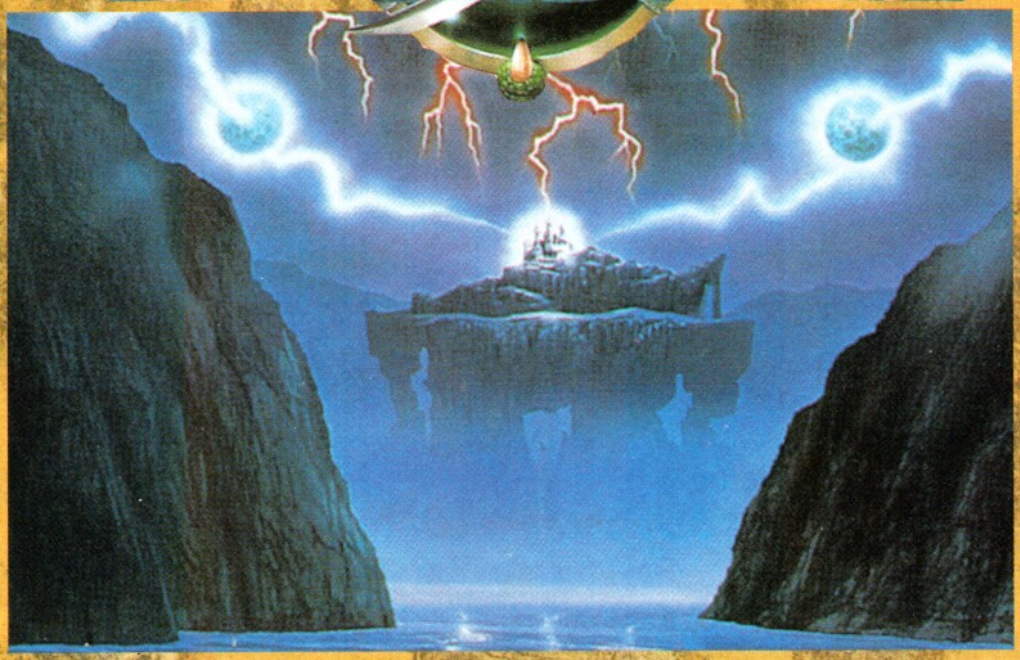
QUI DIABLE ES-TU?
TU NE LE SAIS PAS?
JE SUIS SONIC THE HEDGEHOG

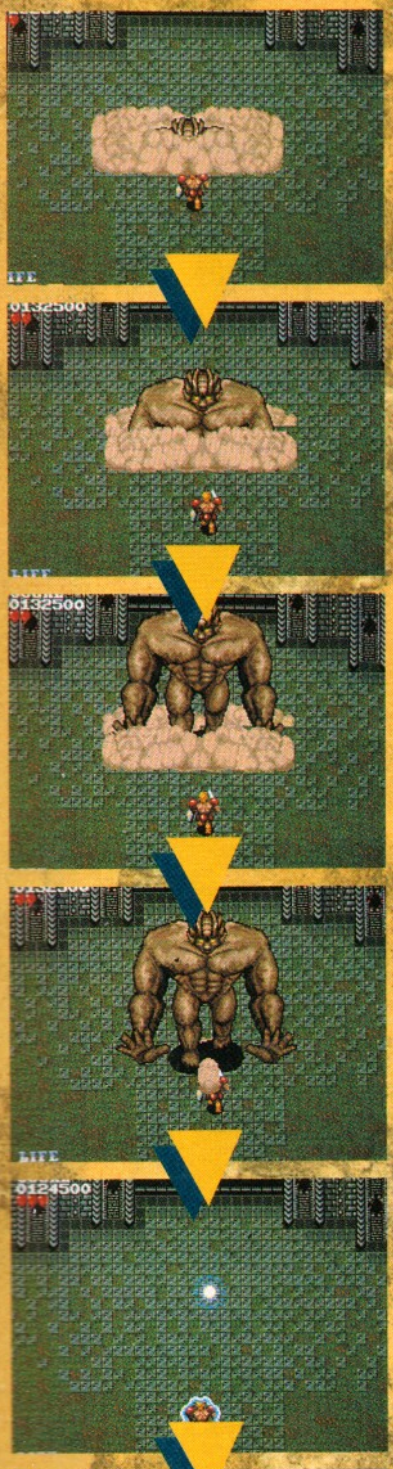

DOC ET MOI DEVINMES VITE AMIS. IL ME LAISSA MÊME M' ENTRAÎNER SUR SON TAPIS SUPERSONIQUE!
... SELON LA THÉORIE D'EGGSTEIN SUR LA VITESSE, TU NE DEVRAIS PAS POUVOIR COURIR PLUS DE...
017 MPH
WWWHRMM
HA! LA THÉORIE D'EGGSTEIN QUELLE BLAGUE
DINGUE! 355 KM A L'HEURE!
355 MPH
ET IL ACCÉLÈRE ENCORE
JE VAIS TE MONTRER!
ATTENTION TU VAS CASSER MON TAPIS SUPER...
685 MPH
WWWHREEEE

BOOM!
HÉ!
JE SUIS BLEU
HUMM HUMM
C'EST L'EFFET DU COBALT
... LE RÉSULTAT DES ONDES DE CHOC QUAND TU AS PASSÉ LE MUR DU SON!
WADUHH
MES CHAUSSURES ONT GRILLÉ
DOC INVENTA ALORS DES CHAUSSURES AÉRODYNAMIQUES POUR MOI
HMMMM..
... JOLI!

P LUSTARD
J'AI UN PEU FAIM...
SONIC, DONNE-MOI UN OEUF ET UN SODA...
...DÉJÀ?
ZIP!
ÇA, C'EST DU RAPIDE...
QUE FAIS-TU?
CONTRE LE MAL, IL ME FAUT UNE EMERAUDE GRISE
IL FAUT QUE JE DESTABILISE LES VERTES DANS LE CROC!
ROCC
OH NON
MALFUNCTION!!!
BZKKT!
PLINK!
SHA BOOM
L'EXPLOSION DISPERSA DANS TOUS LES SENS LES ANNEAUX D'ENERGIE DU CROC, ET CHARGEA DOC DE 10000 VOLTS DE MAL PUR!...
...TRANSFORMANT DOC EN UN MONSTRE GROTESQUE GONFLÉ DE MÉCHANCETÉ...
JE DOIS TE DETRUIRE, ESPECE DE PELOTE À AIGUILLES...
DOC!
OULAH, JE ME CASSE!
FSHOOM!
DEPUIS, JE RAMASSE TOUS LES ANNEAUX PERDUS
QUELQU'UN DOIT ARRIVER A REFORMER LE CROC
ON VA T'AIDER, SONIC
MAIS, ET ROBOTNIK?
COMMENT L'ARRETER?
C'EST SANS ESPOIR
SANS ESPOIR? HUMM...
SONIC, OÙ VAS-TU?
CHERCHER ROBOTNIK
JE VAIS ÉCRASER CET OEUF POURRI UNE BONNE FOIS
ZOOM!

UNDEADLINE





Le monstre de fin de premier niveau surgit. Avant de disparaître, il laisse place à un joyau. Emparez-vous-en et distribuez les points d'expérience qu'il vous rapporte suivant vos quatre caractéristiques .

MEGA HIT

Vous êtes un héros (ou si vous n'en êtes pas encore un, vous n'allez pas tarder à le devenir) ! Comme tout bon héros qui se respecte, votre tâche consiste à éliminer les mécréants qui ravagent la contrée. Simplement, les temps sont devenus durs pour les héros, et il n'est plus aussi facile que cela de trouver, de nos jours, une princesse à sauver ou une région à pacifier. Heureusement, PalSoft a déniché une petite merveille : un coin perdu, des maisons hantées par différents revenants, des souterrains bourrés de monstres et de créatures étranges, des volcans en éruption... Bref, un vrai paradis pour les aventuriers et autres héros !

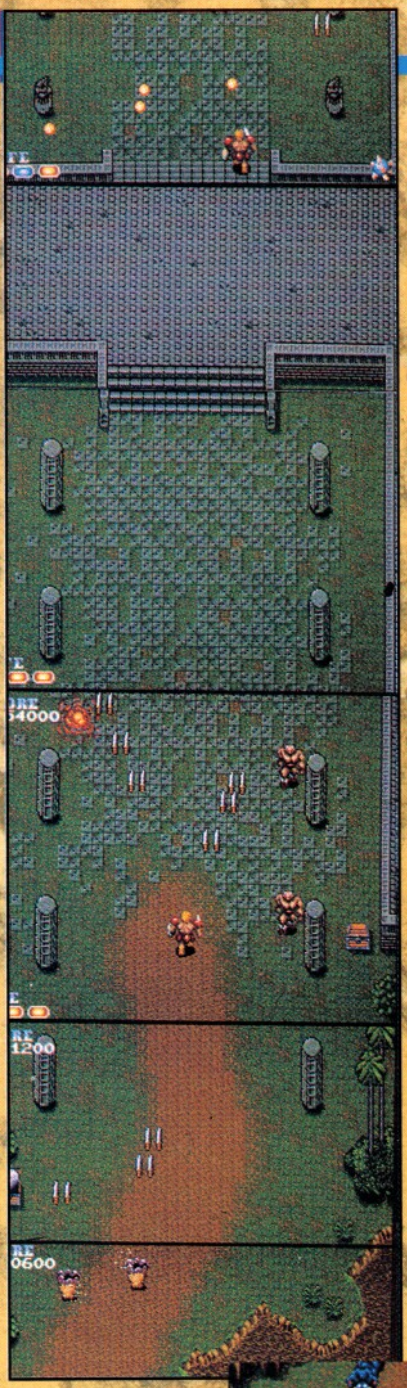
Trépignant d'impatience devant la mission qui vous est confiée (purger le coin de tous les "pas-beaux" !), vous vous élancez droit devant vous selon un scrolling vertical. Six missions vous attendent. Chacune se déroule dans un environnement précis (forêt, volcan, souterrain, égouts, château ou cimetière). A la fin de ces différentes quêtes, vous affronterez le gardien qui possède un joyau. Celui-ci vous permettra d'augmenter les caractéristiques de votre personnage en renforçant tel ou tel paramètre. Des myriades de bonus vous permettent d'aller taquiner efficacement les hordes de nauséabonds !

BONUS

La potion orange vous rend invincible pendant un court instant.

La hache est puissante mais lente.

NIVEAU 1



BONUS

▲ *Le diamant ne vous procure que des points.* ▼

Le bâton de dynamite provoque la mort de tous les adversaires présents à l'écran. ▼

BONUS

BONUS

▲ *Ce bonus vous dote d'une mini-tornade qui balaie les ennemis autour de vous.*

COMMENTAIRE

KANEDA KUN

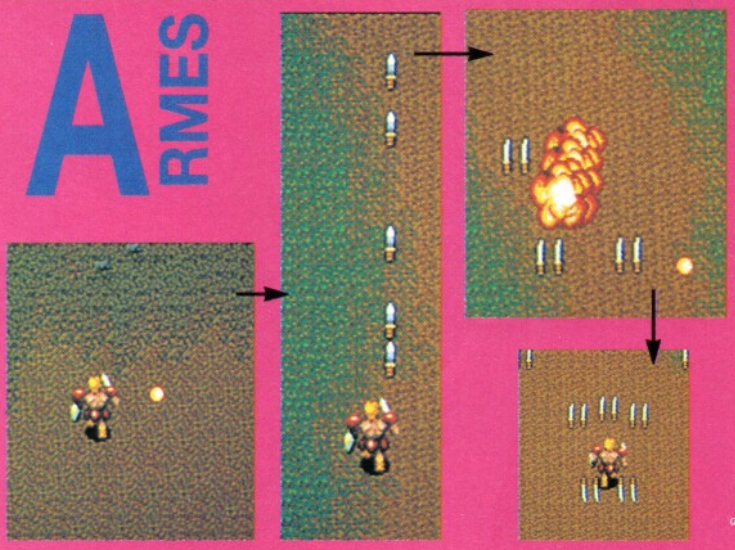
Waouooww ! Ce jeu est fabuleux ! Dès les premières secondes, on en prend plein les gencives : ça bouge dans tous les sens, les couleurs sont nombreuses et splendides, l'environnement sonore est particulièrement soigné... La première chose qui frappe est la qualité des décors qui tranche avec certaines productions sur MD aux couleurs ternes et limitées. Undeadline propose des paysages fins et détaillés. Chaque environnement est basé sur un thème différent, traité en vue plongeante et graphiquement excellent. La seconde bonne surprise vient de l'animation. Le scrolling plein écran est impeccable et le jeu comprend une dizaine de petites animations dans des décors qui renforcent l'intérêt du jeu : plantes qui surgissent de la terre pour vous agresser, monstres de boue qui sortent brusquement des tréfonds des marécages... A posséder !

COMMENTAIRE

BANANA SAN

La réalisation d'Undeadline est superbe. Pour animer les décors, le programme a souvent recours à des cyclages de palettes somptueux. Certains niveaux utilisent des scrollings différentiels plein écran sur deux niveaux. Le jeu est rapide, beau et prenant. Les bonus sont très nombreux, ils vous permettent d'acquérir la puissance de feu d'un Rambo en campagne ainsi que deux ou trois petits gadgets fort utiles pour la suite de votre mission (potion magique, dynamite pour détruire tous les ennemis à l'écran, chaussure qui multiplie votre vitesse de déplacement...). La jouabilité est idéale. Les seuls reproches que je ferais concernent le niveau du jeu plutôt facile et la présence de quelques petits ralentissements lorsque vous possédez une arme qui "arrose" bien.

ARMES



Lorsque vous prenez plusieurs fois de suite le bonus de la même arme (le couteau, par exemple, est le plus efficace), vous augmentez son efficacité jusqu'au moment où vous possédez une arme qui tire à peu près dans toutes les directions ! La double épée vous permet d'envoyer deux couteaux en même temps.

Les chaussures multiplient la vitesse de vos déplacements.

LES 6 MISSIONS A ACCOMPLIR

BUNO

1 FORET
2 CIMETIERE
3 RUINES
4 VOLCAN
5 SOUTERRAIN
6 EGOUTS

1

L'arrivée au temple : vous vous croyez sorti d'affaire ? Les ennuis ne font que commencer !

Les marécages renferment des créatures mystérieuses. Repérez les bulles avant qu'elles ne fassent surface !

Le comité d'accueil vous attend. Vous avez quelques secondes pour tuer les arbalétriers avant qu'ils ne tirent.

6

Prenez garde aux sabords sur le côté du bateau.

A vo... arrivée, ... vitres éc... tent ... morceau... Evitez ... vo... retrouv... sur la tr... jecto... des déb... de verre.

...ombat final ...ntre le gar... du niveau. ▶

Dans le village, des morts-vivants et des fantômes surgissent à chaque instant. Mais le plus dangereux est peut-être les fosses cachées dans le sol. Attention où vous mettez les pieds ! ▼

...sser, vous êtes obligé de d'abattre les ...mbales, ce qui libère les esprits.

...vitez les griffes acérées de ...grosse bestiole, sans cesser ...er.

5

▲ Au milieu du niveau, une rencontre inattendue : Super Dracula !

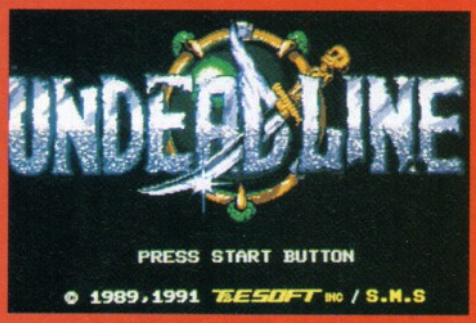
▲ Glissez-vous entre ces pics sans tirer car sinon ils exploseront et projetteront des débris dans toutes les directions.

Si vous possédez une arme qui tire dans tous les coins, mettez-vous à la hauteur du dragon, suivez ses déplacements, vous en viendrez à bout facilement.

4

▲ Attention aux coulées de lave... qui surgissent toujours au moment où l'on ne s'y attend pas !

▲ Impressionnant et plus difficile à éliminer que les autres boss de fin de niveau.



EDITEUR : PALSOFT
PRIX : E
DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : FACILE
NOMBRE DE VIES : 3
OPTION CONTINUE : 3
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3
CONTROLE : PARFAIT

1 JOUEURS — CARTOUCHE

PRESENTATION 63%
Réduite à sa plus simple expression : un écran permet de choisir le niveau.

GRAPHISME 95%
Superbe, détaillé, coloré... Excellent !

ANIMATION 95%
A la hauteur du graphisme !

BANDE-SON 73%
Généralement superbe mais certains morceaux sont un peu en dessous.

JOUABILITE 92%
Paradisiaque ! Votre héros se dirige au doigt et à l'œil, arrosant l'adversaire d'un déluge de fer et de feu !

DUREE DE VIE 75%
Le jeu est, dans l'ensemble, plutôt facile donc plutôt court.

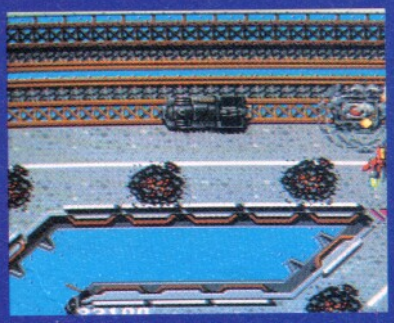
INTERET 90%
A cause d'une certaine facilité, c'est un "petit" Mega Hit. Mais c'est une cartouche à posséder.

REVIEW

RAIDEN

L'adversaire est passé à l'attaque. Il a installé des bases sur notre terre et commence sa conquête de notre globe. Décollant d'un porte-avion à bord d'un chasseur d'une nouvelle conception, le Raiden, vous vous lancez à l'assaut. Votre mission consiste à repousser l'ennemi. Mais si vous arrivez à accomplir cette mission en restant en vie, le plus dur restera à faire : organiser une contre-attaque sur la planète même de l'adversaire. L'ennemi est puissamment armé. Il dispose d'intercepteurs aériens en quantité, de blindés et de DCA qui ouvrent le feu à partir du sol et, enfin, d'une force maritime importante. Deux sortes de bonus peuvent être collectés. Il y a tout d'abord les armes. Les bonus bleus fournissent un laser alors que les rouges vous dotent d'un canon à tir rapide. Les bonus rouges se transforment en bleus au bout de quelques secondes et vice-versa. Au fur et à mesure que vous disposez de plusieurs bonus d'un même type, vous voyez votre puissance de feu s'accroître très efficacement. Vous pourrez également vous munir de missiles à têtes chercheuses ainsi que de méga-bombes, qui annihilent tout adversaire à l'écran. Le deuxième type de bonus correspond à des médailles qui vous rapportent des points.

▲ *Pan sur le tank !*



▲ *Oh, la jolie piscine ! Pas le temps de faire trempette.*

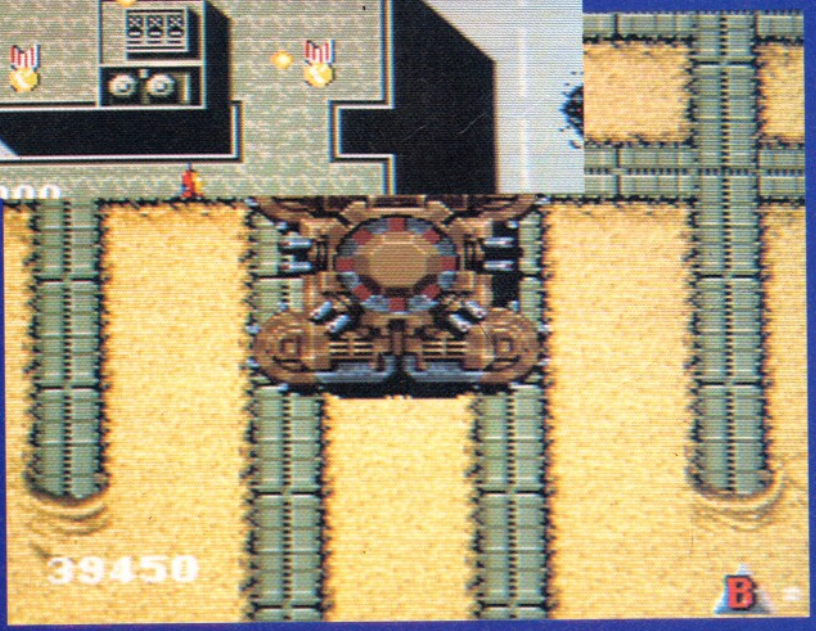
▲ *Les horreurs de l'espace.*

COMMENTAIRE

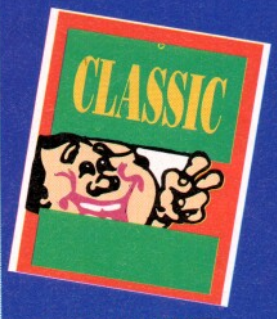
KANEDA KUN

Voici la meilleure conversion sur consoles (pour le moment, en attendant la version Super CD Rom) de ce coin-up. Des versions Megadrive, qui n'était pas plein écran et qui possédait des couleurs ternes, et Super Famicom plein écran cette fois-ci mais loin d'être un succès esthétique, la version PC Engine est largement la meilleure. Le jeu est plein écran et est extrêmement rapide. Et surtout, c'est la version la plus réussie graphiquement. On retrouve les petits détails de la version arcade, comme les silhouettes qui se déplacent en courant sur les routes. Même s'il s'agit d'un jeu qui date un peu, dans lequel l'action est peu variée, les options et bonus sont un peu limités quand on les compare à certains jeux d'arcade plus récents, nous avons ici un grand classique à l'action frénétique. Un excellent jeu d'arcade pour la console de NEC.

▲ *La destruction du vaisseau au centre donne un bonus de tir essentiel !*



Ces deux tanks sont des "boss" de fin de niveau... presque invisibles ! Gardez vos méga-bombes ! ▶

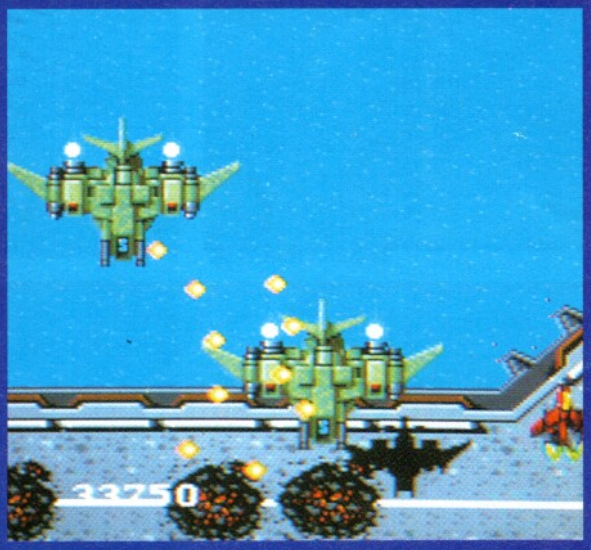


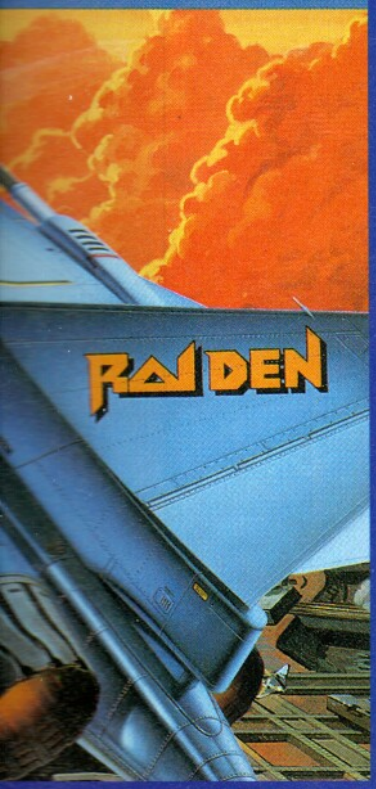
Attaque côtière. Deux hélicoptères de combat pour comité d'accueil. ▶

REVIEW

Les vaisseaux amiraux ennemis nécessitent au moins dix coups de l'arme la plus faible. Après avoir ramassé quelques bonus, dont le laser, vous vous en débarrasserez en une seule rafale. Vous éviterez ainsi de gaspiller une méga-bombe. ▼

Les attaques viennent des escadres aériennes et des installations au sol. Attention aux tirs en chapelets !





EDITEUR : HUDSON
PRIX : D

DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : DIFFICILE
NOMBRE DE VIES : 3
OPTION CONTINUE : 3
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1
CONTROLE : EXCELLENT

1 JOUEURS		CARTOUCHE

COMMENTAIRE

BANANA SAN

Première surprise, une conversion d'arcade pour la PC Engine. Celles-ci sont plutôt rares, bien que les choses semblent changer ces derniers temps avec l'arrivée d'éditeurs comme Konami. Deuxième surprise, le jeu est superbe. Les couleurs utilisées sont plus nombreuses et plus jolies que dans la version SFC, un comble ! On retrouve le gros point fort de la version arcade : remplir, au bout de quelques bonus, tout l'écran avec ses tirs. Ah que c'est beau quand ça pète de partout ! Mais cette conversion est également la plus difficile. La difficulté principale vient du fait que les armes que vous récupérez vous procurent la puissance de feu d'un terroriste corse, ce qui vous permet de balayer la vermine extra-terrestre sans trop de problèmes ; mais, si vous vous faites toucher, vous poursuivez le jeu en ayant perdu votre belle panoplie, avec un petit tir riquiqui. Ce jeu est réservé pour les speedés du joystick. Débutants s'abstenir ou consommer avec modération !

PRESENTATION	**25%**
Présentation sobre de l'écran avec le score, le nombre d'appareils et de méga-bombes restants.	
GRAPHISME	**88%**
Détaillés et colorés.	
ANIMATION	**89%**
Rapide et fluide. Scrolling plein écran dont certains sur plusieurs niveaux.	
BANDE-SON	**89%**
La bande sonore a le gros avantage d'être mélodieuse tout en sachant rester discrète.	
JOUABILITE	**92%**
On a beau avoir une espérance de vie plutôt courte, le jeu est tellement jouable qu'on s'accroche pour aller plus loin.	
DUREE DE VIE	**85%**
Avant de voir la fin de Raiden, vous aurez passé devant votre écran de nombreuses heures !	

INTERET 91%

Si vous aimez les jeux d'arcade, cette cartouche est pour vous !

FIGHTING MASTER

Lord Valguas est un tyran comme on n'en fait plus depuis Denis de Syracuse. Il contrôle un système de 12 planètes, ayant réussi à réduire en esclavage les seigneurs de ces planètes. Vous êtes le dernier à rester libre de son emprise et vous allez devoir affronter les différents lords, un par un. En cas de victoires successives, vous finirez par un combat avec le terrible Valguas. Tous les espoirs des peuples opprimés des onze planètes reposent sur vos épaules, il va falloir assurer !

Concrètement, Fighting Masters propose une série de combats entre différents aliens, chacun possédant ses propres techniques de combat et ses bottes secrètes.

Les deux combattants sont déposés par un rayon sur les aires de combat et chaque confrontation se déroule sur une planète différente.

Les adversaires possèdent un certain nombre de points de vie que les différents coups encaissés font baisser peu à peu. Le combat est terminé lorsque l'un des deux adversaires est mis K.O. ! Deux joueurs peuvent s'affronter, ou vous pouvez lutter seul contre l'ordinateur.

Lord Valguas himself !

LARRY

56 Feet
220 Lb
Attaque 6t
Suplex 33 t

ELEPHA

60 ft
353 lb
Attaque 5
Suplex 39

FLAMER

64 ft
231 lb
Attaque 5t
Suplex 25

MORIN

54 ft
154 lb
Attaque 5 t
Suplex 31

ZRYGUNTE

56 ft
242 lb
Attaque 6 t
Suplex 33

MEDUSA

51 ft
397 lb
Attaque 6 t
Suplex 41 t

DRASON

72 ft
309 lb
Attaque 8 t
Suplex 48 t

DIO

55 ft
220 lb
Attaque 5 t
Suplex 32 t

REVIEW

EDITEUR : TRECO
PRIX : E
DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : MOYEN
NOMBRE DE VIES : 1
OPTION CONTINUE : 3 - 5
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3
CONTROLE : CORRECT

1-2 JOUEURS | CARTOUCHE

COMMENTAIRE

KANEDA KUN

Le scénario en vaut bien un autre, mais n'apporte pas grand-chose à ce jeu qui, somme toute, se résume à une série de combats. Par rapport à certains de ses concurrents, tels Streets of Rage ou Street Smart, Fighting Masters offre une aire de combat close, et non un scrolling horizontal. De plus, il ne permet pas d'utiliser des armes comme des couteaux ou gourdins pour se défendre. D'autres comparaisons s'imposent, celles avec des jeux comme Heavy Nova ou Beast Warriors. Si la réalisation de Fighting Masters ne ressemble en rien à celle du décevant Beast Warriors, Heavy Nova propose un principe de jeu très proche et, s'il est moins réussi graphiquement, il comprend cependant un scrolling horizontal. Fighting Masters a été bien réalisé et est amusant à jouer, surtout à deux joueurs, mais il ne comporte aucune innovation majeure.

Une petite protection contre les bords de l'arène pour attendrir l'adversaire.

Cet enfoiré a réussi à éviter mon attaque en sautant au dernier moment !

BEOWOLF

60 ft
205 lb
Attaque 5 t
Suplex 32 t

EVESIGHT

57 ft
242 lb
Attaque 7 t
Suplex 24 t

LES DIFFERENTS PROTAGONISTES : UNE MENAGERIE D'ALIENS

COMMENTAIRE

BANANA SAN

Treco nous a pondu ici un petit jeu de combat. Sans grande originalité, sans ambition démesurée, cet éditeur nous livre un beat-them-up un peu aseptisé. Les personnages répondent correctement aux commandes et les coups que l'on peut exécuter sont suffisamment importants pour que l'on puisse surprendre son adversaire. De plus, les décors sont graphiquement réussis. Le seul problème est qu'on en a déjà vu des hectolitres, et que même si on s'amuse avec cette cartouche (paf ! dans l'œil !), on attend plus d'originalité. De l'audace, que diable ! De l'innovation, du souffle, des idées, Messieurs .

PRESENTATION 65%

Une présentation plutôt sommaire mais les indications portées à l'écran sont claires et contiennent l'essentiel.

GRAPHISME 86%

Des décors réalistes, colorés qui savent donner une impression de relief.

ANIMATION 76%

Les sprites réagissent correctement sans souffrir de délais trop importants.

BANDE-SON 67%

Les effets sonores tiennent la route.

JOUABILITE 73%

Correcte. Les différents adversaires ne devraient pas vous poser de problèmes.

DUREE DE VIE 69%

Le jeu ne durerera que le temps que vous ayez assimilé toutes les techniques de votre personnage et tous les coups fourrés de vos adversaires !

INTERET 72%

Un jeu de combat bien réalisé et amusant mais basé sur un principe tellement vu et revu !

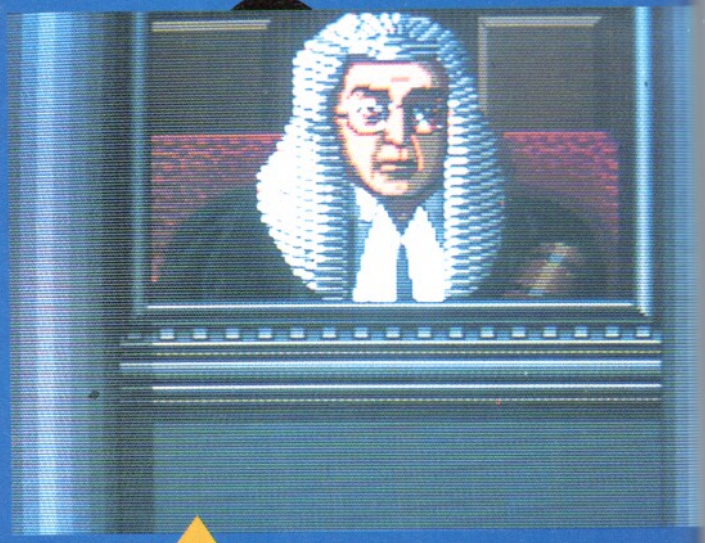
REVIEW

SHERLOCK HOLMES

Mme veuve Weatherby est bien jolie mais que se cache-t-il dans cette intrigante boîte de chocolats qui se révèle si difficile à ouvrir ?

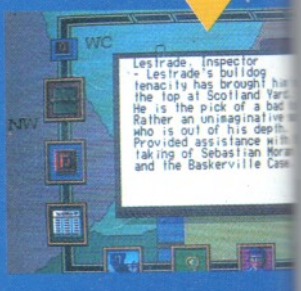
MEGA HIT

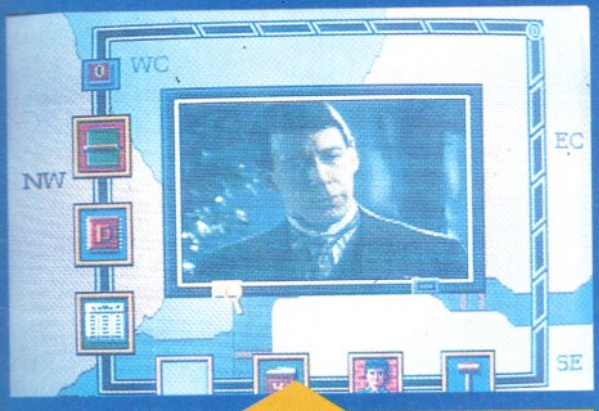
Vous allez incarner le grand Sherlock Holmes, accompagné de son inséparable compagnon, le Dr. Watson. Trois enquêtes policières de contexte très différent vous sont proposées. Dans un premier temps, il est capital de lire les coupures de journaux traitant de l'affaire, soit en les consultant au sein du logiciel, soit en lisant directement les facsimilés fournis. Pour votre enquête, vous disposez d'un répertoire contenant les noms de tous les personnages et organismes concernés, complété d'un agenda personnel sur lequel vous pouvez transférer ces informations pour les retrouver plus vite. Une fois la personne ou l'organisme sélectionnés, vous pouvez consulter le fichier d'informations de Sherlock Holmes sur la personne (et connaître ainsi sa fonction et ses signes particuliers), demander à cette dernière des informations télégraphiques sur l'affaire ou avoir une entrevue. Ces dernières se déroulent en séquences digitalisées animées et sonorisées synchronisées. Vous découvrirez ainsi de nouvelles pistes à explorer. Une fois l'affaire élucidée, vous devrez encore répondre à la batterie de questions très précises du juge, qui notera ensuite vos dons de détective. Une option de sauvegarde est disponible, indispensable ici.



Le juge ne vous écoutera que si vous disposez d'indices suffisants.

Le fichier personnel d'Holmes contient de nombreux renseignements, compris sur Lestrade lui-même.





Les gros plans alternent avec les vues d'ensemble.

La très grande richesse des attitudes, des décors et des situations donne toute sa dimension au jeu.

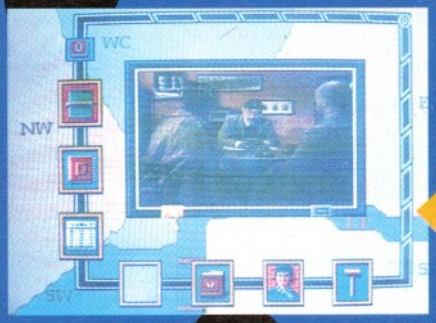
REVIEW

COMMENTAIRE

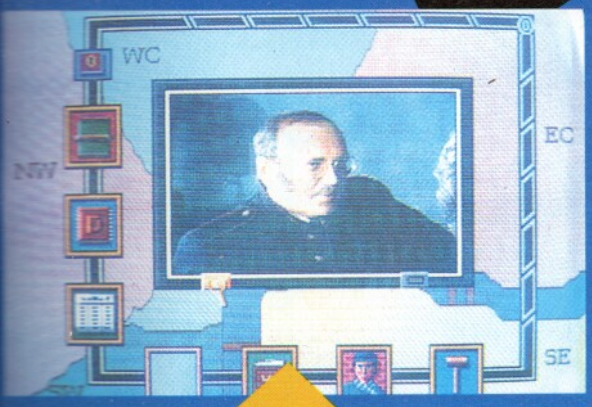
JIMMY H

Ce jeu est une vraie révolution, car il écrase tout simplement les micros les plus puissants dans un de leurs domaines réservés, celui des jeux d'aventures policières. Je suis tombé moi aussi sous le charme de ces séquences animées qui offrent toute la palette de mise en scène cinématographique. Certaines entrevues sont même complétées de croquis illustrant les faits relatés. L'humour très british présent tout au long des enquêtes renforce encore l'atmosphère. Ces dernières sont passionnantes mais difficiles et exigent une excellente connaissance de l'anglais tant écrit que parlé pour progresser. Un programme exceptionnel qui préfigure ce que seront les jeux de demain, sans pour autant recourir à un support difficile à trouver ou au prix prohibitif.

Les croquis complémentaires présentés dans les entrevues vous aideront à mieux visualiser les faits.

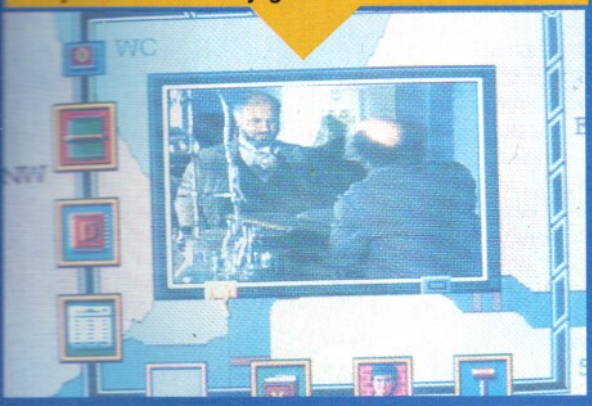


L'inspecteur Lestrade de Scotland Yard ne vous sera d'aucune aide pour cette enquête, mais il appréciera la vôtre pour sûr.



Le premier officier Tenny du "Eastern Empress", le bateau qui a transporté le sarcophage, va vous conter l'ambiance de la traversée et les circonstances exactes de la découverte du corps.

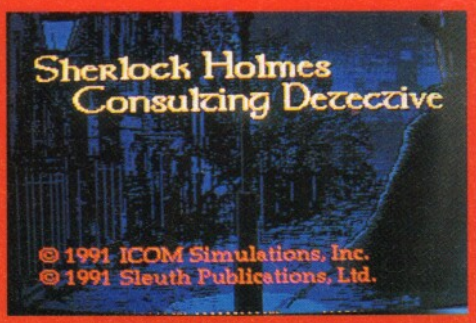
Le laboratoire de Scotland Yard va vous faire une révélation étonnante. Indice capital ou fausse piste ? A vous de juger.



COMMENTAIRE

SPIRIT

J'ai été complètement fasciné par ce programme. Les séquences digitalisées sont prodigieuses de réalisme et peuvent durer plusieurs minutes. Bien que l'animation soit quelque peu hachée (environ 10 images/seconde), la synchronisation entre l'image et la parole reste toujours parfaite (à une exception près). Ajoutez à cela que les scènes sont remarquablement jouées. Les décors et les costumes d'une grande richesse rendent parfaitement l'époque victorienne. Je pense d'ailleurs qu'il s'agit d'extraits digitalisés de films qui me sont inconnus, car je vois mal une telle dépense de moyens pour un logiciel. Il s'agit du premier jeu utilisant à fond les possibilités du CD ROM de la PC Engine.
A ne manquer sous aucun prétexte si vous êtes amateur d'enquêtes policières.



EDITEUR : ICOM
PRIX : NC
DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : DIFFICILE
NOMBRE DE VIES : —
OPTION CONTINUE : —
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3
CONTROLE : BON

1 JOUEURS | CD ROM

PRESENTATION 70%

Rien de particulier, si ce n'est la sauvegarde indispensable pour un jeu si long.

GRAPHISME 96%

Tant les digitalisations d'acteurs que les croquis complémentaires apportent à l'enquête un réalisme jamais atteint.

ANIMATION 88%

Bien qu'un peu hachée, elle reste toujours extrêmement vivante.

BANDE-SON 97%

Les dialogues digitalisés sont parfaits et sont complétés de nombreuses digitalisations sonores.

JOUABILITE 86%

L'ergonomie au joystick reste satisfaisante...

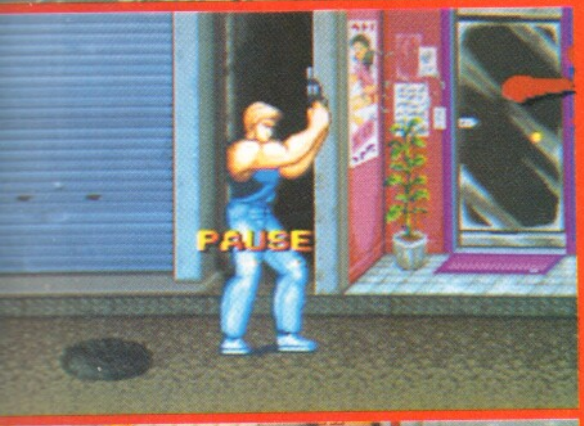
DUREE DE VIE 92%

Vous ne trouverez pas de sitôt la solution de la première enquête et les deux suivantes sont encore plus difficiles !

INTERET 97%

Première aventure policière véritablement interactive, servie par une réalisation hors pair qui laisse sans voix.

Burnin FIGHT



Outre les coups classiques, nos trois héros peuvent ramasser les armes laissées par certains ennemis. Bâton, pistolet, couteau, bouteille serviront à trucider plus aisément les hordes de crapules qui vous assaillent ! Même les éléments du décor peuvent servir d'arme, comme ici un bidon qui va renverser le dynamiteur.

MEGA HIT

Des jeux de baston, il y en a des dizaines. Qu'il s'agisse de Final Fight sur Super Famicom ou de Streets of Rage sur Megadrive, ils sont souvent très bons... Mais avec Burning Fight, ils en prennent un sacré coup !

L'histoire est réduite à sa plus simple expression, puisqu'il s'agit, seul ou à deux, de nettoyer divers endroits des méchants qui les infestent. Trois personnages sont proposés, et il est possible à chaque crédit d'en choisir un autre. C'est fait ? Bon, alors c'est parti ! Et la baston commence. Coups de poing, coups de pied, coups de boule... ça castagne sec ! Les voyous sont nombreux, très nombreux, mais vous disposez d'arguments frappants ! Certains vous lancent de la dynamite (si vous êtes assez rapide, vous pouvez la ramasser et leur relancer), d'autres vous attaquent au couteau, au pistolet, au bâton... Si vous les dégommez, vous récupérez leur arme, qui est souvent très efficace mais ne dure que peu de temps. Certains ennemis vous roulent dessus, d'autres font des sauts acrobatiques ou des glissades meurtrières... De temps en temps, un méchant plus méchant que les autres vient vous chatouiller les moustaches, avec, dans le désordre, un lanceur de dynamite, un sumo spécialiste de la roulade, un catcheur qui adore faire des manchettes, un "hulk" blond adepte du karaté, une geisha inamicale ou un samuraï au kanata acéré... Si vous jouez à deux, les crédits ne sont pas divisés (chacun en a trois), ce qui permet évidemment d'aller beaucoup plus loin. Mais attention, vous pouvez blesser votre coéquipier !

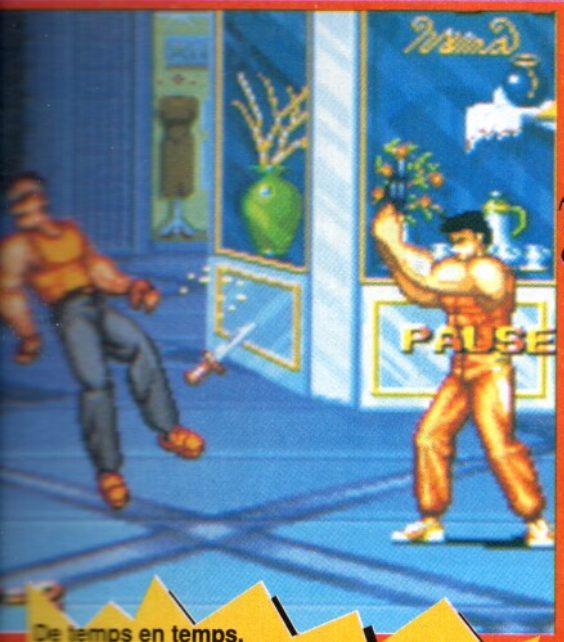
Les différents coups qui sont à votre disposition permettent de réagir à toutes les situations. Coups de poing, de pied, coups sautés, etc. Les méchants n'ont qu'à bien se tenir !

COMMENTAIRE

Il y avait Magician Lord, il y a maintenant Burning Fight : la Neo Geo dispose enfin de deux BONS jeux ! C'est tout simplement l'éclate ! Les graphismes sont plutôt ratés, l'animation n'est pas parfaite... Mais le "fun" est là. Vos personnages réagissent au doigt et à l'œil, les coups sont suffisamment variés, les monstres sont impressionnants... C'est une réussite ! A jouer de toute urgence.

LOULOU

REVIEW



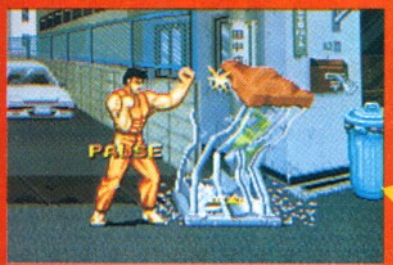
De temps en temps, les boutiques marquées du "IN" lumineux, doivent être nettoyées. Il s'agit d'un semblant de "bonus stage", et vous pourrez, au début, y récupérer vos points de vie. En cassant tout, évidemment !

COMMENTAIRE

EL NIONIO

D'habitude, les beat-them-all me laissent froid... Mais ce Burning Fight est vraiment un sommet dans le genre ! Contrairement à Loulou, je trouve les graphismes excellents et plus variés que d'habitude dans ce style de "simulation de baston". Votre combattant réagit au doigt et à l'œil (quand il ne l'a pas au beurre noir). Enfin, quel délice de tout détruire dans les magasins de vêtements, de porcelaine, d'instruments de musique !.. Décidément, après Super Baseball 2020, la Neo Geo fait très fort depuis quelques mois.

Lequel de ces trois champions allez-vous choisir ? Duke, moyennement fort et rapide, Ryu, très rapide mais peu résistant, ou Billy, dit la brute, lent et très, très fort ? Chacun dispose d'un coup spécial qui lui est propre : respectivement un coup de poing toupie, un saut spectaculaire ou une ruée la tête la première. Mais attention, chaque coup spécial réussi vous coûtera un peu de vie...



Avant de s'attaquer à vous, ce catcheur détruit la fontaine. Impressionnant, non ? Les "grands méchants" sont introduits par de petites scènes animées...

EDITEUR : SNK
PRIX : G

DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : MOYEN
NOMBRE DE VIES : 3
OPTION CONTINUE : 3 PAR JOUEUR
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 4
CONTROLE : EXCELLENT

1 JOUEURS		CARTOUCHE

PRESENTATION 80%

De nombreuses séquences animées viennent ponctuer l'action.

GRAPHISME 70%

Le graphisme de Burning Fight est assez moyen mais cela ne nuit finalement pas tellement au jeu.

ANIMATION 80%

Les personnages et ennemis bougent bien et vite, c'est superbe !

BANDE-SON 80%

Des musiques très "hard rock" ponctuent l'action. Voilà pour l'ambiance.

JOUABILITE 97%

Parfaite ! A aucun moment on n'a l'impression d'avancer trop vite ou trop lentement, ce qui est une véritable prouesse !

DUREE DE VIE 85%

Les niveaux nombreux et très variés relancent continuellement l'intérêt du jeu. La difficulté est parfaitement dosée.

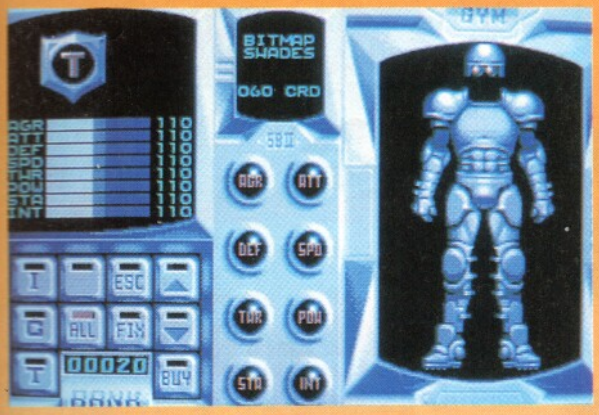
INTERET 92%

Super ! Sans doute le roi des beat-them-all !

REVIEW

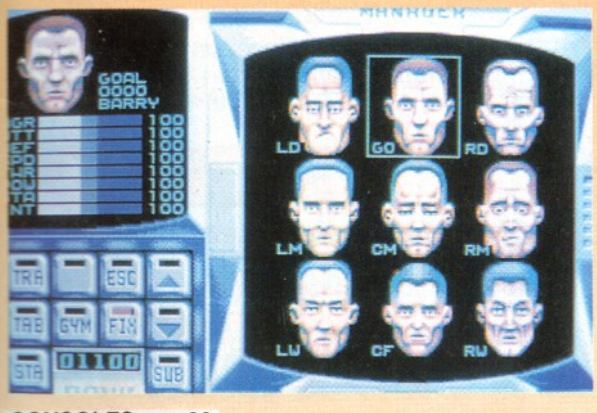
SPEEDBALL 2

En cette année 2100, un nouveau sport fait fureur, le speedball, reprenant des éléments du football et du hand-ball. Chaque équipe se compose de neuf joueurs (trois attaquants, trois milieux de terrain, deux arrières et un goal), carapaçonnés comme au hockey sur glace, car la violence est de rigueur. Le terrain, rectangulaire, est assez particulier. Il est bordé de murs qui renvoient le ballon et comportent quelques éléments singuliers : téléporteurs, bumpers, rampes multiplicatrices de points et électriseurs (qui électrifient la balle, occasionnant alors des dommages aux adversaires s'ils la touchent !). Le but est bien entendu de faire pénétrer la balle dans la cage adverse. De nombreux bonus apparaissent aléatoirement sur le terrain, conférant certains avantages : gel des adversaires, inversion des commandes adverses, diminution des caractéristiques ennemies, immunité aux tacles, etc. D'autres bonus modifieront les caractéristiques du joueur ou lui feront gagner de l'argent, ce dernier servant justement à modifier ces caractéristiques qui influent à la fois sur les capacités d'attaque et de défense et sur "l'intelligence" des équipiers. Le match se joue avec un partenaire humain ou contre le programme qui offre plusieurs niveaux de tournois sauvegardés par mots de code.



Le gestionnaire de caractéristiques est très agréable d'emploi, offrant différentes facilités pour définir un joueur particulier, un groupe de joueurs ou toute l'équipe.

Le tableau récapitulatif fournit d'utiles informations sur la valeur de l'équipe adverse.



Composez votre équipe comme bon vous semble.

▲ Qu... réussi... s'emp... de la ... premi...

Que la... est du... porter...

Après... toire a... éclata... fête es... rigueu...

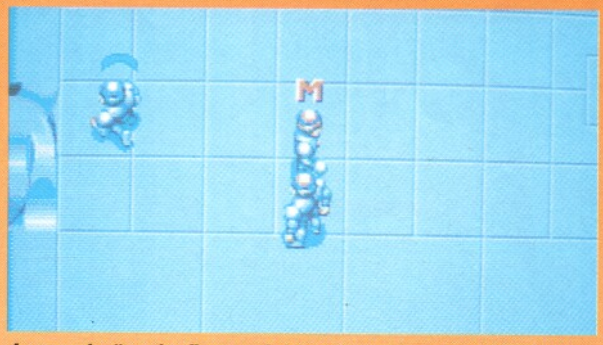
REVIEW

COMMENTAIRE

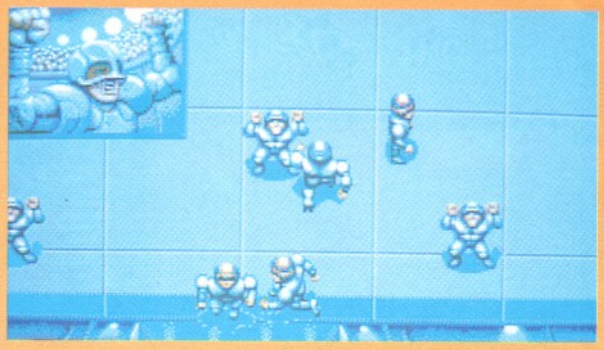
JIMMY H

Contrairement à Spirit, je ne connaissais pas la version micro de ce sport futuriste et je n'aurais guère soupçonné son origine, car le programme tire pleinement parti des capacités de la Megadrive (ce qui n'est pas toujours le cas !). La gestion des caractéristiques apporte une dimension supplémentaire, permettant à chacun de jouer à sa manière. On peut même acheter d'autres champions pour renforcer le niveau de l'équipe. La progression de difficulté est bien menée, les premiers adversaires étant finalement assez faciles à battre. Dès que l'on se rapproche de la première division, les choses prennent une autre tournure et les matchs deviennent vraiment palpitants. Si vous aimez le sport, vous pouvez acquérir Speedball sans problème, il ne vous décevra pas.

"L'escargot" à gauche apporte des points supplémentaires. ➢



Le mode "replay" vous fait revivre au ralenti tous les buts. ▼

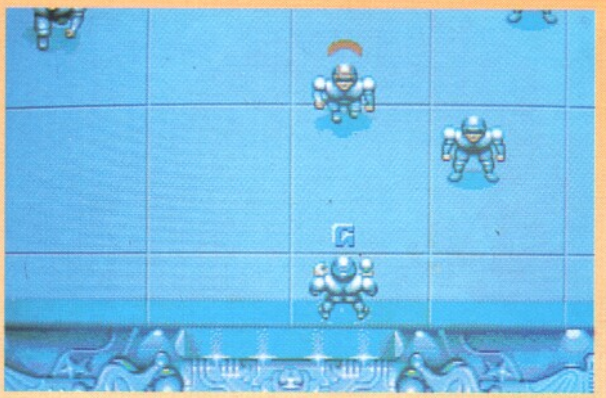


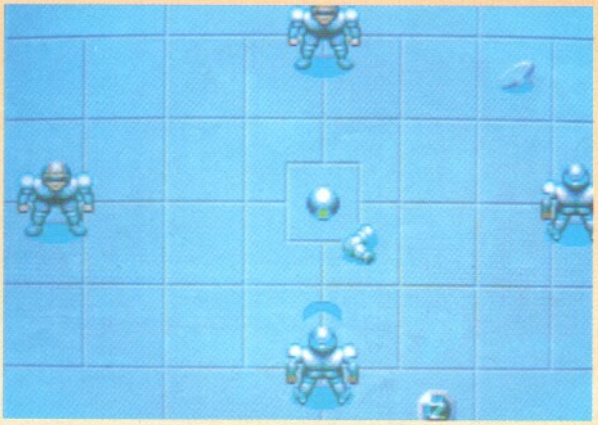
COMMENTAIRE

SPIRIT

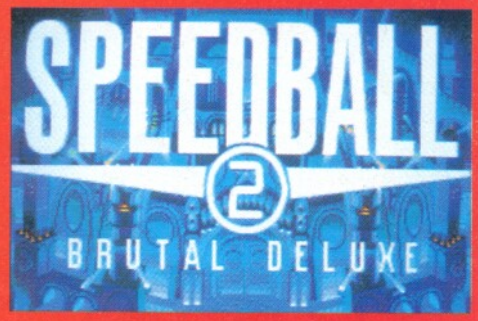
J'avais bien aimé la version micro de ce jeu et cette adaptation sur Megadrive ne m'a pas déçu, bien au contraire. Le plein écran est ici un "plus" important grâce au champ d'action plus large qu'il procure. Ce sport est d'une extrême violence et la castagne est souvent de rigueur pour percer la défense adverse. Mais c'est plutôt en usant d'une stratégie élaborée (passes rapides et zigzags entre les défenseurs) que l'on obtient les meilleurs résultats. La réalisation est sans défaut, avec des graphismes d'un bon niveau, une animation des sportifs rapide, complétée d'un excellent scrolling multidirectionnel, et des bruitages digitalisés très présents. Le jeu est vraiment séduisant, seul ou à deux, le programme se montrant un adversaire vite redoutable.

Relancez la balle vite et loin pour vous dégager. ▼





Récupérez la balle dès la mise en jeu et profitez-en pour prendre aussi les bonus visibles. ➢



EDITEUR : ARENA
PRIX : D

DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : MOYEN/DIFFICILE
NOMBRE DE VIES : —
OPTION CONTINUE : NON
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1
CONTROLE : EXCELLENT

1-2 JOUEURS | CARTOUCHE

PRESENTATION 82%

L'option entraînement est bien pratique pour se familiariser avec le jeu.

GRAPHISME 85%

Les graphismes sont travaillés, avec un bon effet de relief.

ANIMATION 91%

Le déplacement des joueurs et du ballon peuvent être très rapides et le scrolling multidirectionnel impeccable.

BANDE-SON 88%

Bruit de la balle qui rebondit, cris de la foule, impacts des coups, digitalisations sonores de l'arbitre, quelle ambiance !

JOUABILITE 89%

Contrôle des équipiers parfait, mais les buts auraient pu être mieux identifiés.

DUREE DE VIE 92%

Seul ou à deux, le jeu est prenant et on ne le lâche pas de sitôt.

INTERET 91%

Un des meilleurs jeux de sport sur la Megadrive, indispensable dans votre ludothèque.

legend o

Le royaume est de nouveau en danger. Rien ne va plus. Les puissances du mal sont de retour. La princesse Zelda a été enlevée. Votre père a disparu. Heureusement, vous êtes là pour rétablir la situation !

La quête est immense. Ou, plutôt, les quêtes car le jeu est une succession de missions à accomplir, d'objets à trouver, de lieux à explorer. L'action est rendue à travers une vue aérienne plongeante, qui permet de visualiser parfaitement les différents objets présents à l'écran, de tourner autour, d'essayer de les manipuler ou de les pousser... Le territoire à explorer est gigantesque. Des cartes vous aident à vous repérer et vous fournissent les points de repères principaux. Le royaume est bourré de donjons à explorer, de souterrains à découvrir, de soldats ou de bestioles hostiles à combattre. En haut de l'écran, apparaissent des indications concernant votre puissance, l'objet que vous transportez, le nombre de gemmes que vous détenez, l'état de vos forces... Un système de sauvegarde par piles permet de reprendre la quête à n'importe quel moment.

A tout ... vous p... consul... carte e... do-3 D ... partie d...

L'aventure commence dans cette pièce lorsque vous apprenez que votre père a disparu et que la princesse Zelda a été enlevée.

COMMENTAIRE

KANEDA KUN

Zelda No Densetsu est pour moi le jeu de l'a... (ex-aequo avec Chomakaimura) ! Nintendo n... du grand art avec cette cartouche. Le plus fa... tique vient certainement de la latitude laissé... joueur. Le héros peut intervenir sur son envi... ment d'une façon incroyablement réaliste. D... jeux d'aventure/action concurrents comme l... pia II, lorsque vous vous trouvez devant des ... qui vous empêchent de passer, par exemple, ... vous reste plus qu' à faire demi-tour. Dans Z... qu'à cela ne tienne, vous saisissez votre épé... deux ou trois coups d'épée, vous vous frayez ... min en les découpant en menues brindilles. U... exemple : vous pouvez vous emparer d'un bon nombre d'obj... composent le décor ; vous pouvez ainsi saisir un vase ou un ... (ou même une poule), le porter à bout de bras et, pour finir, le... la figure du premier gêneur venu. Superbement génial !

Un des détails de l'animation : la pluie tombe à flot, et vous vous enfoncez un peu dans le sol gorgé d'eau.

U... n... a... v... m... e... y... m...

zelda

COMMENTAIRE

BANANA SAN

Zelda a tout pour plaire. Les décors sont splendides grâce à la palette de couleurs de la SFC. Les graphismes sont très précis et une simple petite fissure dans un mur vous mettra la puce à l'oreille : une bonne bombe et le mur explose laissant apparaître l'entrée d'une salle secrète ! Le monde est immense à explorer mais il est surtout très varié. Chaque nouveau donjon, chaque temple caché, chaque souterrain possède ses propres surprises. Les trois quarts du jeu sont en fait une exploration de la contrée. Et c'est cela la grande force de Zelda : tout doit être essayé, chaque objet doit être poussé, manipulé, trifouillé... Il faut raser tous les arbustes ; certains dissimulent l'entrée de complexes souterrains. Il faut poser des bombes un peu partout... Géant.

Avec l'aide de Zelda, vous découvrez un passage secret vous permettant de quitter le château.

▲ *Voici les éléments en votre possession.*

▲ *Une lanterne pour explorer les souterrains.*

▲ *Le boomerang permet d'immobiliser l'adversaire.*

▲ *Ces buissons sont des armes de choc à envoyer à la tête du premier venu.*

NIHONGO WO HANASHIMASU KA ?*

Nintendo, avec Zelda No Densetsu, a lancé la deuxième pièce de son artillerie lourde. La première s'appelait Super Mario Bros. Un an après, c'est au tour des aventures mythiques de Zelda de débarquer sur la console 16 bits du constructeur japonais. Mais se pose une question, la question majeure qui décidera de votre achat ou non de cette cartouche : peut-on jouer à Zelda sans connaître un traître mot de japonais ? La réponse est positive. Même si la connaissance de la langue nippone facilite grandement l'aventure car la plupart des personnages que vous pouvez interroger vous donnent de précieux indices sur la localisation ou l'utilité des différents objets, vous pouvez résoudre le jeu en utilisant la bonne vieille méthode de l'essai-erreur (qui veut que vous essayiez un peu toutes les solutions avant de trouver qui veut quoi et à quoi sert tel bidule).

*Parlez-vous japonais ?

EDITEUR : NINTENDO
PRIX : E
DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : MOYEN
NOMBRE DE VIES : —
OPTION CONTINUE : SAUVEGARDE
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1
CONTROLE : OK

1 JOUEURS | CARTOUCHE

PRESENTATION 75%
La présentation des écrans est très claire. Une animation introduit le scénario.

GRAPHISME 92%
Un style particulier et une réussite esthétique totale.

ANIMATION 93%
Superbe. Il n'est que de voir vos personnages descendre un escalier...

BANDE-SON 91%
La bande sonore a été très travaillée : chaque scène possède une mélodie différente et, souvent, splendide.

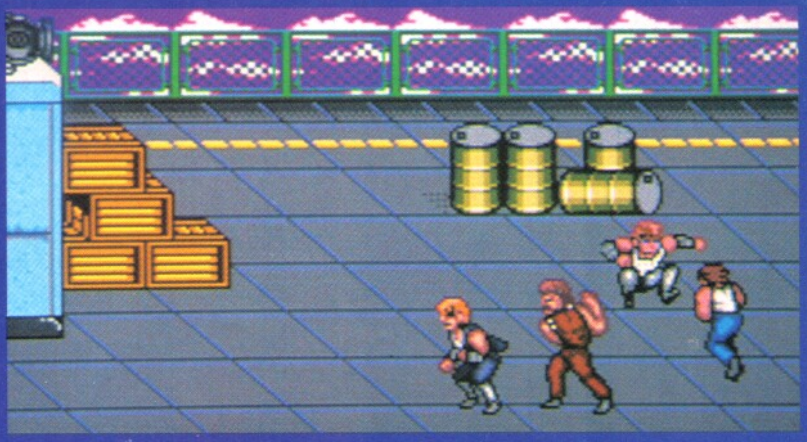
JOUABILITE 97%
Aucun jeu d'aventure/arcade n'a été aussi loin que Zelda dans la jouabilité.

DUREE DE VIE 95%
Vous en aurez largement pour votre argent !

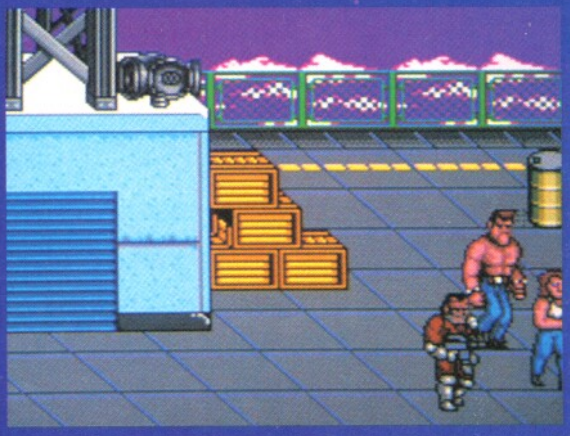
INTERET 96%
Un chef-d'œuvre passionnant. La preuve éclatante que Nintendo n'est pas seulement un des meilleurs dans la construction de consoles 16 bits mais également dans la programmation de jeux !

DOUBLE D

Les frères jumeaux sont de retour. Cette fois-ci, la fiancée de Bill, Marianne, est tuée par le chef du gang qui tient la région sous sa coupe. Les deux compères (ou un seul, si vous êtes seul à jouer) partent venger sa mort. Ce beat-them-up va exploiter à fond vos connaissances des arts martiaux et vous fera affronter de simples voyous ou des adversaires versés dans la pratique du karaté-do. Votre personnage peut effectuer huit mouvements différents (coup de poing, de coude, de genou, coup de pied arrière, sauté...). Il peut aussi utiliser sa botte secrète : un coup de pied sauté circulaire qui le débarrasse de tous les adversaires proches de lui. Dans ce jeu pas question de bonus, mais vous pouvez récupérer des armes sur l'ennemi (couteau, masse d'arme, grenade...) ou ramasser des objets qui vous serviront d'armes ou de projectiles (pelle, rondin de bois, caisse, grosse boule). Le jeu comprend quatre missions, qui sont en fait des étapes qui vous mèneront jusqu'au repère du chef de la bande. Chacune doit être accomplie dans un temps minimal.



L frère com mêm sans de ra men



Après l'assassinat de Mari par le chef de la bande qui se la région, les deux frère tent d'un hangar à hélicop partent accomplir leur ven

COMMENTAIRE

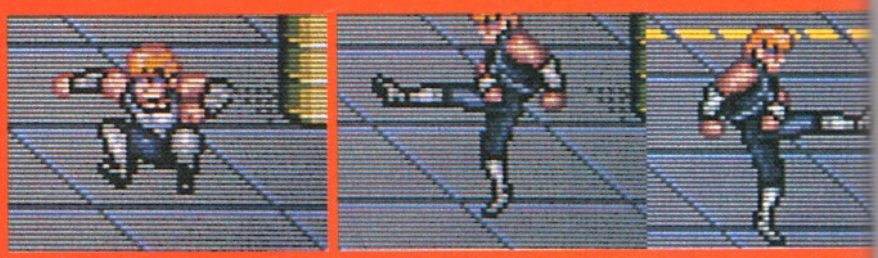
KANEDA KUN

L'adaptation de Palsoft est très proche du jeu d'arcade : le style un peu sommaire et dépouillé des graphismes a été conservé. De même, les héros ont à leur disposition une panoplie importante de coups de pied et de poing. On retrouve notamment la possibilité pour les deux frères, lorsqu'ils sont au corps à corps, de saisir l'adversaire par la tête pour ensuite le bourrer frénétiquement de coups de genou ! Les missions que vous devez effectuer sont assez différentes. La première se passe sur le terrain d'un héliport et vous fera affronter un gros catcheur dans le duel final. La seconde a lieu dans une usine où vous devrez prendre garde aux machines infernales et aux tapis roulants. Attention au géant aux lunettes noires de la fin ! La troisième, beaucoup plus buccolique (voire agricole), vous mène dans un petit village perdu au milieu des champs. Votre ultime adversaire est ceinture noire de karaté-do. Enfin, le dernier niveau vous emmènera au cœur du repaire de la bande.

MOUVEMENTS DU HEROS

Un coup de pied arrière.

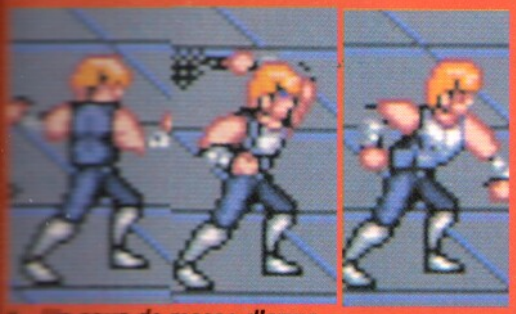
Un direct dont on se souvie



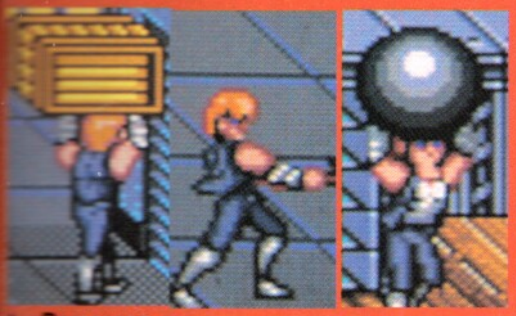
La botte secrète : le coup de pied sauté circulaire.

GON II

ARMES ET OBJETS



▲ Un coup de masse d'arme pour calmer les esprits !



▲ Ramassez caisse, pelle ou lourde boule d'acier pour les projeter à la figure de vos

COMMENTAIRE

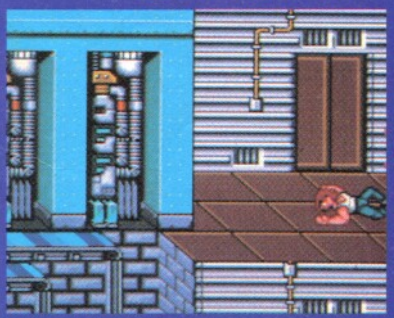
BANANA SAN

La possibilité de jouer à deux augmente grandement l'intérêt de cette cartouche. Par ailleurs la quantité de coups différents, la possibilité d'utiliser les armes de l'adversaire et les graphismes très BD rendent ce jeu agréable. Le décor est utilisé intelligemment (morceaux de mur du repaire du big boss qui vous assomment, tapis roulant de l'usine qui vous entraîne dans le vide...). Malheureusement, de tels exemples ne sont pas assez fréquents. D'autre part, la maniabilité des héros est discutable : s'il est facile de donner les trois ou quatre coups de base, certains autres relèvent de la prouesse ! Dernier problème : le jeu est trop facile et les niveaux, trop courts. A déconseiller aux pros du joypad qui le finiront en une demi-heure mais Double Dragon II ravira les autres, notamment les fous du jeu d'arcade !

◄ Pas le temps de faire une petite promenade au milieu des épis de blé, le temps vous est compté !

◄ Le boss du niveau deux surgit de l'ascenseur.

Sautez du tapis roulant si vous voulez rester en vie. ▼



EDITEUR : PALSOFT
PRIX : E

DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : FACILE
NOMBRE DE VIES : 1
OPTION CONTINUE : 5
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1
CONTROLE : MOYEN

1-2 JOUEURS	BEAT-THEM-UP	CARTOUCHE

PRESENTATION	**67%**

Au début, vous assistez au meurtre de Marianne. Une bande au bas de l'écran vous indique le temps qu'il vous reste et l'état de vos forces.

GRAPHISME	**74%**

Le grahisme est fidèle à la version arcade en recourant à un style sobre et un peu BD. Pouvait mieux faire !

ANIMATION	**77%**

Animation de bonne qualité mais rien de très original !

BANDE-SON	**69%**

Un fond sonore un peu insipide.

JOUABILITE	**70%**

Certains mouvements, difficiles à exécuter relèvent du livre des records !

DUREE DE VIE	**35%**

En "Easy", une demi-heure suffit aux bons joueurs pour terminer la cartouche.

INTERET 71%

Une bonne réalisation mais une gestion moyenne du joypad et un niveau de difficulté mal adapté.

REVIEW

MAGICAL CHASE

Vous trouvez ça normal, vous, un shoot'em up où vous incarnez une petite sorcière sur son balai, qui doit tirer sur des lutins, des gnomes, des poissons, des canards, des hérissons, des angelots, des saucisses volantes, des troncs d'arbre, des boîtes à chaussures, des marrons d'Inde, et toutes sortes d'autres "trucs" dont on ne peut même pas deviner le nom ?

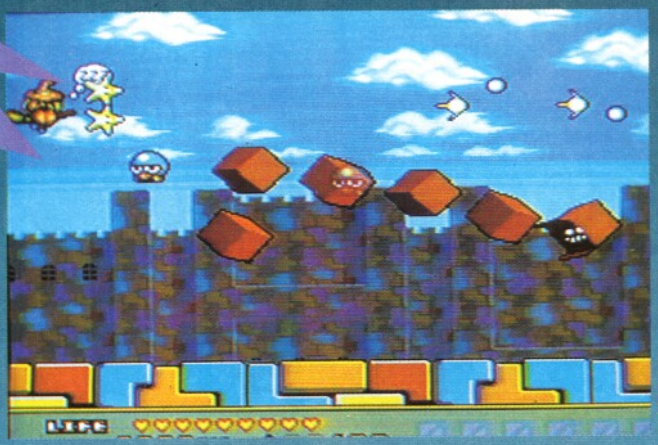
Sous couvert d'un décor et de personnages de conte de fées, Magical Chase est un shoot'em up d'une brutalité et d'une rapidité inouïes. La sorcière tire avec la pointe de son balai et avec deux étoiles qui tournent autour d'elle selon ses mouvements. Il faut savoir manier ces étoiles : par exemple, en faisant reculer la sorcière, elles se placent ensemble à l'avant et vous bénéficiez d'un tir très concentré. Les sprites ennemis surgissent de partout ! C'est un déluge de projectiles dont chaque coup fait perdre un cœur à la sorcière. Elle en a 8 au début du jeu. Seul espoir, ramasser les pièces qui tombent des ennemis éliminés pour accumuler des sous et faire des achats dans la "boutique"... si vous arrivez à l'atteindre ! Un principe de jeu qui rappelle le Fantasy Zone des origines...

Le programme vous emmène à travers 24 niveaux qui deviennent vite d'une difficulté infernale. Dans le monde 3, par exemple, votre sorcière se faufile durant tout le niveau entre les deux canons d'un fusil qui s'écartent, se rapprochent, et menacent sans arrêt de l'écraser... Et il faut en même temps faire face à un déferlement démentiel de projectiles emportés à toute berzingue par un scrolling horizontal absolument supersonique ! Fou !

Le délire ! Neuf sprites démentiels parmi la bonne cinquantaine que contient le jeu tout entier.

Un boss de fin de niveau tout en ferraille. Méfiez-vous, car le petit diable qui se trouve derrière vous attaquera ensuite...

Chaque niveau a son gardien, qui est une sorte de "boss" de milieu de niveau. Pas nécessaire de l'éliminer, mais si vous réussissez, vous gagnez un énorme bonus ! Celui-ci fait tournoyer des boîtes rouges à travers l'écran.



COMMENT

EL NIONIO

Magi
est u
GEA
voule
shoo
ne lé
les sp
le sc
conn
micro
de ra
ment
jeter
cette sorcière ! L'anim
prodigieuse, pleine d'
comme le cube qui se
travers tout l'écran, o
de robot en fer blanc
niveau 1, ou le lutin qu
un ballon... Le système
boutique est excellent
c'est à vous d'éliminer
monde pour revivifier
cière et gagner vous-m
vies continues. Sans c
des armes délirantes,
nuages de fumée, des
grêlons, des tourbillon
d'anneaux, et j'en oub
sent la jubilation que p
un Fantasy Zone beau
rapide ou un Super Lo
Goblins plus animé !

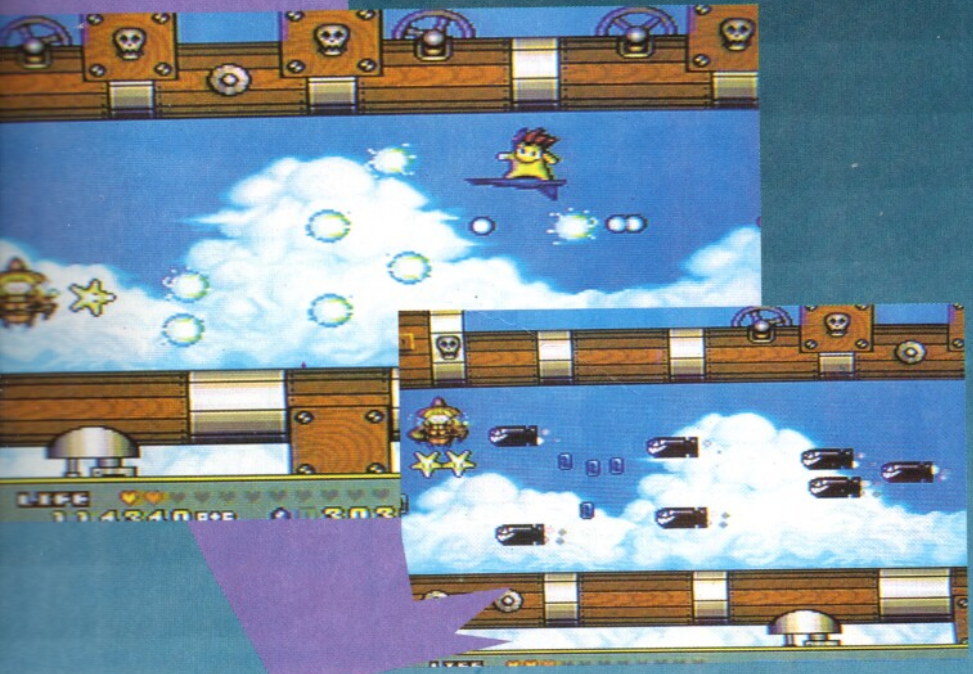
COMMENTAIRE

ROCKET

Génial ! Les programmeurs de Palsoft ont fait très fort ! D'abord, ils ont dessiné au moins 100 sprites différents pour les ennemis. Ensuite, ils ont conçu une animation spéciale pour chacun d'eux. Puis ils ont mis le tout dans des décors fantastiques, totalement changés à chaque niveau, entrainés par un scrolling ultra-rapide et ultra-fluide ! Le tout donne un des shoot'em up les plus "speed" qu'on ait jamais vu. Et je ne vous parle pas des boss de fins de niveau (tiens, un arbre, comme dans Fantasy Zone!), bien difficiles mais pas trop, avec une astuce intelligente pour vaincre chacun... Magical Chase n'est pas loin de la perfection. Beau, techniquement irréprochable, et fabuleux à jouer. Hit, hit, hit !

La montgolfière, en bas, donne accès à la boutique. En fonction de votre argent, vous pouvez reprendre de l'énergie, changer d'arme, obtenir une vie supplémentaire, etc.

Le troisième niveau est infernal ! Votre sorcière est coincée entre ces deux bouts de bois qui s'écartent puis se rapprochent pour l'écraser ! Et les monstres continuent d'attaquer...



MAGICAL CHASE

Push Run Button

EDITEUR : PALSOFT
PRIX : D
DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : DIFFICILE
NOMBRE DE VIES : 1
OPTION CONTINUE : A GAGNER
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3
CONTROLE : EXCELLENT

1 JOUEURS | HU-CARD

PRESENTATION 50%

Rien ou presque. Le point faible.

GRAPHISME 89%

Un catalogue d'aliens délirants assez vaste pour remplir plusieurs jeux. Décors exceptionnels dès le monde 3.

ANIMATION 98%

Scrolling exemplaire, sprites rapides ... Du grand art.

BANDE-SON 80%

La musique n'est pas inoubliable. Les bruitages précis participent au bon contrôle du jeu.

JOUABILITE 91%

Quelle est la marque du balai de la sorcière ? On en veut un pareil !

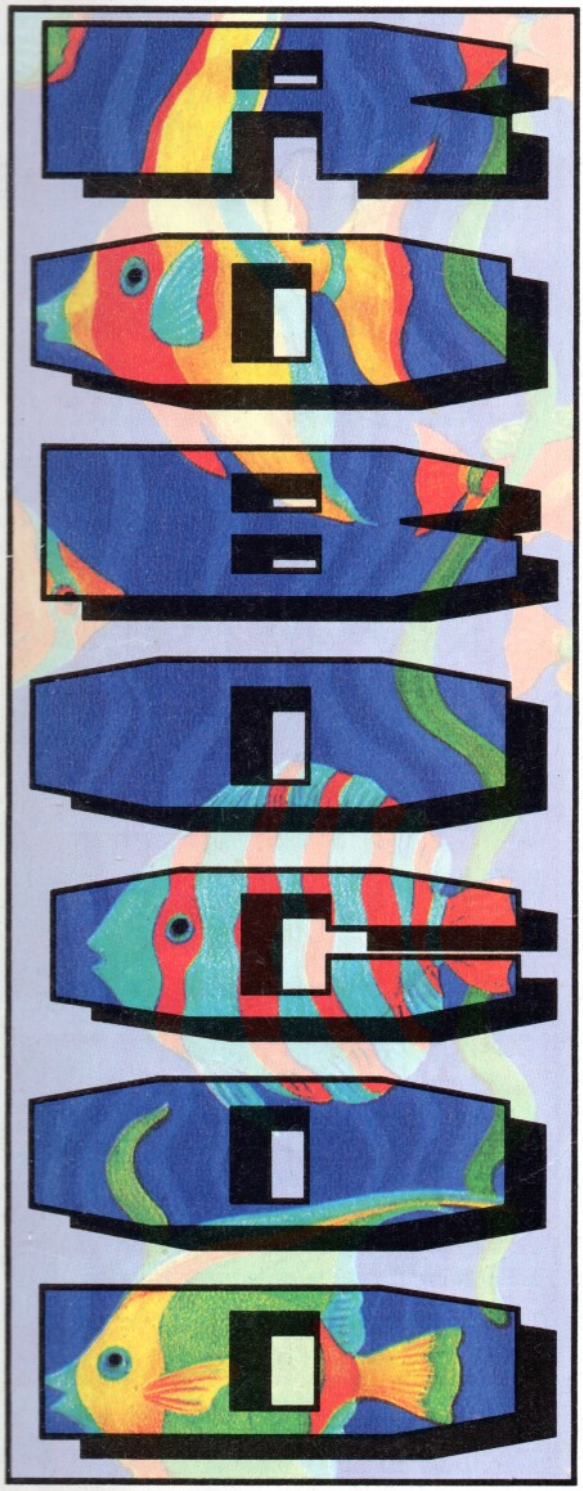
DUREE DE VIE 85%

Les 3 niveaux de difficulté permettent une progression sûre vers les sommets.

INTERET 97%

Le principe de jeu, la difficulté progressive des mondes, l'animation sensationnelle, le scrolling hyper-rapide : l'intérêt est presque au max !

REVIEW



▼ *Robocod dans son avion personnel.*

Le vilain Dr Maybe est de retour et, cette fois, il est bien déterminé à s'emparer du monde, tout en éliminant l'agent secret sous-marin James Pond, qui avait gêné ses plans la dernière fois ! Mais surprise ! James Pond a été transformé cybernétiquement en un être étrange, mi-poisson, mi-machine, et tout entier agent secret ! Nous avons nommé. . . Robocod !

Le Dr Maybe utilise cette fois des joujoux psychopathes pour étendre sa domination. Ils sont fabriqués plus ou moins clandestinement dans l'usine arctique du Père Noël. Robocod, ex-James Pond, muni de nouveaux pouvoirs, va devoir les affronter au fil de niveaux délirants. A la fin, remettra-t-il le Dr Maybe et son allié le Père Noël dans la voie du Bien ?

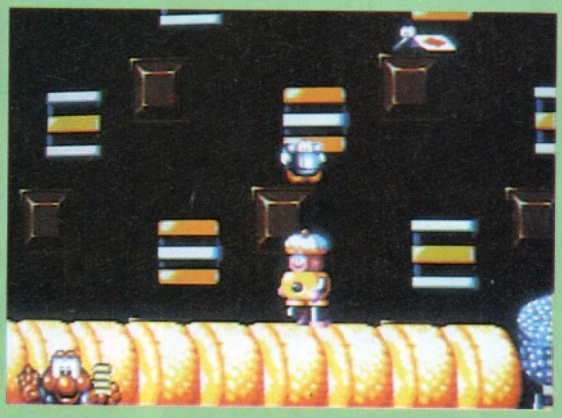
Robocod est un jeu de plates-formes assez classique. Mais il bat tous ses prédécesseurs par sa finesse, par sa jouabilité exceptionnelle, par des niveaux plus nombreux et une variété d'action incroyable. Robo court et bondit à travers le décor, éliminant tout ce qui se présente sur son chemin. Evidemment, il affronte un monstre de fin de niveau particulièrement soigné, en fait, un super-méchant joujou !

Le Père Noël aura-t-il été libéré pour les fêtes ? Mystère.

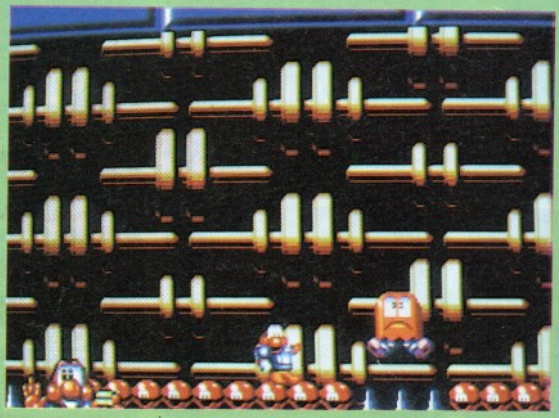
▲ *Ping-pong pour Pond*

MECHANTS JOUJOUX

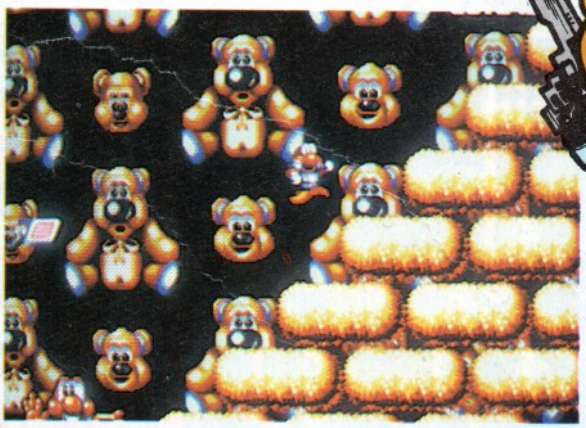
Avant d'atteindre le QG souterrain des deux vilains, Robocod fait face à un arsenal délirant d'ennemis : cela va des cartes à jouer volantes aux bonbons assassins, en passant par de terrifiants oursons et d'abominables poupées ! Brrrr...



▲ *Pond en plein combat.*



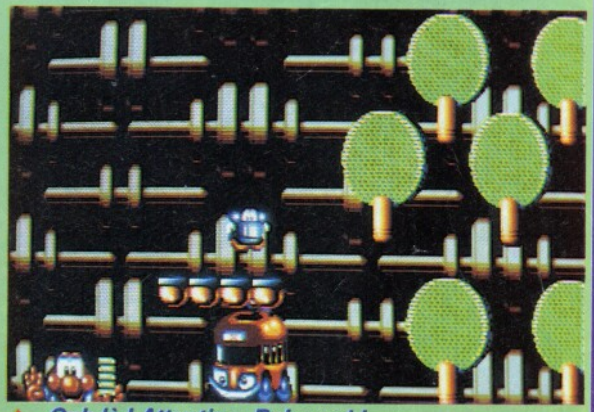
▲ *Et hop ! Un vilain joujou qui valse !*



▲ *Un escalier interminable pour notre héros !*

▲ *Ça, c'est du bonus...*

▲ *Je me présente : monstre de fin de niveau.*

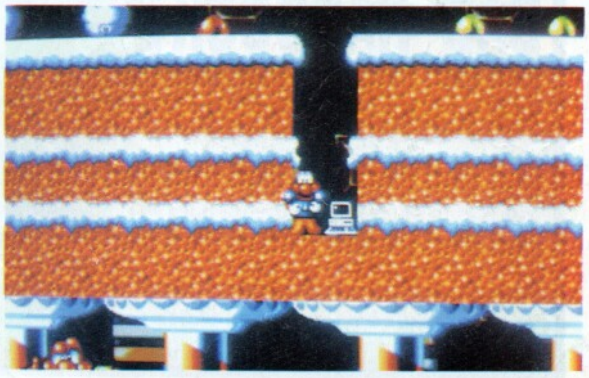


▲ *Ouh là ! Attention, Robocod !*

COMMENTAIRE

RAD

Il ne faut pas se le cacher, Robocod s'est largement inspiré des grands hits de plates-formes comme Sonic ou Super Mario. Mais il en a pris toutes les qualités et abandonné tous les défauts. Le jeu est passionnant, bourré d'écrans secrets à découvrir. Les graphismes sont remarquables, soutenus par un scrolling parfait, tout spécialement dans les scènes de train... Et surtout, sa jouabilité est complètement exceptionnelle. Quasiment du jamais vu sur Megadrive, et je ne blague pas ! Electronic Arts a fait du bon boulot. Sûr que Robocod va faire mal, très mal !



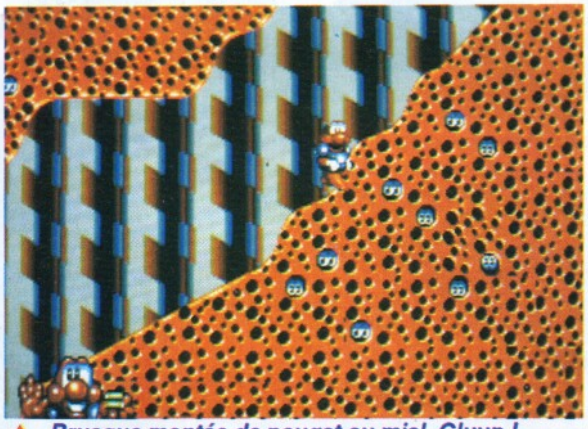
REVIEW

COMMENTAIRE

JULIAN

Un jeu qui a pour vedette un poisson robotique ne peut être tout à fait normal, mais là, on dépasse les bornes du délire ! La cartouche vous ahurit réellement, avec des graphismes étonnants, des sprites formidables, des décors surréalistes et des effets spéciaux superbes. Le son n'est pas mal non plus, avec de petites musiques très jolies qui vous bercent jusqu'à la nausée tout au long de la partie. Mais on retiendra surtout l'humour très particulier du jeu, qui en fait une cartouche tout à fait à part, exceptionnelle, inédite, stupéfiante. Déjà vu des ennemis aussi fous ? On vous cite, en vrac, des pingouins en biscuit, des caramels plus ou moins mous, ces petites voitures, des oursons vicieux, des bonhommes de neige, etc. et tout cela rien qu'au premier niveau ! Ajoutez des trouvailles uniques, comme ce niveau où on saute dans tous les sens, ces écrans à l'envers, cette course sur le toit d'un train... Et des bonus secrets, des écrans secrets, des niveaux secrets, des jeux entiers secrets ! Une folie, qui est aussi intéressante à jouer. Car chaque niveau peut se résoudre de plusieurs façons, et, même au cas où vous finiriez le jeu, il ne vous resterait plus qu'à le recommencer pour tout refaire... autrement, et mieux ! Mettez toutes ces qualités ensemble, et vous obtenez le plus grand jeu de plates-formes sur Megadrive... Oui, plus grand que Sonic ou Mickey !

▲ Oursons et pompons pour Pom-Pond.



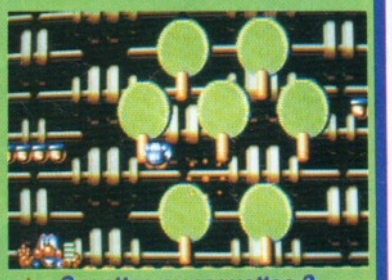
▲ Brusque montée de nougat au miel. Gluup !

▲ Robo sautera-t-il assez haut ?

▲ Si Robo atteint le toit, il évite les piques fatales.

BAD HADDOCK

Robo, avec son nouveau corps métallique, dispose de pouvoirs fabuleux pour contrer les plans du Dr Maybe. Le plus utile est le "stretcho-torso", qui permet à Robo de s'étirer et de se déformer jusqu'à de très fortes hauteurs, ce qui lui permet d'attraper des crochets, de se hisser, etc. Il peut aussi détruire ses ennemis en leur sautant sur le crâne (cf Sonic et Mickey). Mais là, il les aplatit ! Il y a aussi des pouvoirs spéciaux à découvrir au fil des niveaux...



▲ Sucettes ou raquettes ?

EDITEUR : EA
PRIX : D
DISPONIBILITE : FIN JANVIE
DIFFICULTE : MOYENNE
NOMBRE DE VIES : 5
OPTION CONTINUE : 3
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1
CONTROLE : ULTRA

1 JOUEURS

CARTOU

PRESENTATION 8

Pas beaucoup d'options, mais la dém et l'intro sont superbes.

GRAPHISME 9

C'est géant ! Dessins stupéfiants, inv tions extraordinaires, décors de géni

BANDE-SON 9

Musique et bruitages mignons. Ecœu rants comme du beurre de cacahuète

JOUABILITE 9

Avec cette qualité de contrôle et cet humour dévastateur, on se régale !

DUREE DE VIE 8

La taille du jeu, ses innombrables astuces, la difficulté des passages vo tiendront éveillé des nuits entières.

INTERET 88

Graphisme sublime + action passion nante + des tonnes d'écrans secrets jouabilité d'exception = le plus grand "plates-formes" sur Megadrive !

Entrez dans le Monde Merveilleux de Nintendo

• POUR UNE COMMANDE DE : 800 F ET PLUS IL VOUS SERA OFFERT UN SWEATSHIRT SUPER MARIO INDIQUEZ LA TAILLE (6/8 - 10/12 - 14/16).
• POUR UNE COMMANDE INFERIEURE à 800 F IL VOUS SERA OFFERT UN CADEAU SURPRISE.

Aventure, action, arcade, sport, stratégie : des **jeux Intelligents** qui s'adressent à tous les goûts et tous les âges. **Des scénari époustouflants**, des tableaux sans cesse renouvelés et des **effets sonores superbes** qui feront de vous le héros d'aventures fantastiques.

Les consoles NINTENDO se branchent directement sur votre téléviseur par prise Péritel.

690 F

CONSOLE TEENAGE MUTANT HERO TURTLES
Réf. : 400.001

JEUX / VIDEO ENCODGEST

490 F

LE DOUBLE PLAYER Réf. : 600.000
Défiez votre partenaire grâce au Double Player de NINTENDO. Deux manettes hyper-sophistiquées qui vous permettent de jouer à deux simultanément. Sans fil, muni d'un turbo et d'un ralenti, le Double Player vous offre la possibilité de vous lancer dans un face à face redoutable.

ACCESSOIRES

• DOUBLE PLAYER	réf. 600.000	490 F
• JOYSTICK NES ADVANTAGE	réf. 600.001	390 F
• MANETTE NES MAX	réf. 600.002	290 F
• PISTOLET ZAPPER	réf. 600.003	290 F
• NES FOUR SCORE	réf. 600.004	330 F
• LASERLINE (range. 15 logiciels)	réf 600.005	390 F
• MEUBLE BOIS (range. 28 logiciels)	réf. 600.006	320 F
• LE KIT DE NETTOYAGE	réf. 600.008	185 F

PIECES DETACHEES

• MANETTE (NES 204)	réf. 600.007	135 F
• CABLE RGB PERITEL (203A)	réf. 600.008	165 F
• ADAPTATEUR (NES 202)	réf. 600.009	195 F

• Adventure of Link	Réf. : 500.000	390 F
• Air Wolf	Réf. : 500.001	360 F
• Bad Dudes	Réf. : 500.044	430 F
• Batman	Réf. : 500.002	430 F
• Battle of Olympus	Réf. : 500.045	390 F
• Bayou Billy	Réf. : 500.003	390 F
• Bionic Commando	Réf. : 500.046	430 F
• Blades of Steel	Réf. : 500.047	360 F
• Blue Shadow	Réf. : 500.089	360 F
• Boulder Dash	Réf. : 500.048	330 F
• Boy and his Blob	Réf. : 500.049	390 F
• Bubble Bobble	Réf. : 500.050	330 F
• Burai fighter	Réf. : 500.004	330 F
• Captain Skyhawk	Réf. : 500.051	390 F
• Castlevania	Réf. : 500.052	360 F
• Chevaliers du Zodiaque	Réf. : 500.053	390 F
• Cobra Triangle	Réf. : 500.084	330 F
• Days of Thunder	Réf. : 500.054	390 F
• Defender of the crown	Réf. : 500.005	430 F
• Donkey Kong Classics	Réf. : 500.055	290 F
• Double Dribble	Réf. : 500.056	360 F
• Double Dragon	Réf. : 500.006	390 F
• Double Dragon II	Réf. : 500.007	430 F
• Dragon Ball	Réf. : 500.008	360 F
• Dr Mario	Réf. : 500.009	330 F
• Duck Hunt	Réf. : 500.057	290 F
• Duck Tales	Réf. : 500.010	390 F
• Faxanadu	Réf. : 500.011	360 F
• Fester's Quest	Réf. : 500.058	360 F
• Fighting Golf	Réf. : 500.083	390 F
• Gauntlet II	Réf. : 500.012	390 F
• Ghostbusters II	Réf. : 500.013	430 F
• Goal	Réf. : 500.085	430 F
• Goonies II	Réf. : 500.014	360 F
• Gradius	Réf. : 500.091	330 F
• Gremlins II	Réf. : 500.015	430 F
• Gumshoe	Réf. : 500.059	290 F
• Hogan's Alley	Réf. : 500.060	290 F
• Iron Sword	Réf. : 500.079	430 F
• Isolated Warrior	Réf. : 500.061	390 F
• Jack Nicklaus golf	Réf. : 500.016	390 F
• Kabuki Quantum Fighter	Réf. : 500.062	390 F
• Kickle Cubicle	Réf. : 500.096	330 F
• Kung Fu	Réf. : 500.063	290 F
• Legend of Zelda	Réf. : 500.017	390 F
• Life Force	Réf. : 500.064	360 F
• Low G Man	Réf. : 500.094	390 F
• Mega Man I	Réf. : 500.077	360 F
• Mega Man II	Réf. : 500.018	430 F
• Metal Gear	Réf. : 500.019	360 F
• Metroid	Réf. : 500.065	360 F
• Mission Impossible	Réf. : 500.087	430 F
• Paper boy	Réf. : 500.020	330 F
• Pinbot	Réf. : 500.021	390 F
• Popeye	Réf. : 500.066	195 F
• Power Blade	Réf. : 500.093	390 F
• Probotector contra	Réf. : 500.022	360 F
• Punch out	Réf. : 500.023	330 F
• Rad Gravity	Réf. : 500.024	360 F
• Rad Racer	Réf. : 500.025	360 F
• RC Pro Am	Réf. : 500.026	290 F
• Rescue	Réf. : 500.027	360 F
• Robocop	Réf. : 500.028	430 F
• Rush'n Attack	Réf. : 500.082	360 F
• Roller Games	Réf. : 500.092	430 F
• Shadow Warrior	Réf. : 500.067	390 F
• Shadowgate	Réf. : 500.068	490 F
• Silent Service	Réf. : 500.029	360 F
• Simon's Quest	Réf. : 500.069	390 F
• Simpsons	Réf. : 500.090	360 F
• Skate or Die	Réf. : 500.070	360 F
• Ski or Die	Réf. : 500.071	390 F
• Snake Rattle'n Roll	Réf. : 500.072	330 F
• Solar Jetman	Réf. : 500.030	390 F
• Solstice	Réf. : 500.073	390 F
• Stealth Atf	Réf. : 500.074	390 F
• Super Mario Bros	Réf. : 500.031	290 F
• Super Mario Bros II	Réf. : 500.032	390 F
• Super Mario Bros III	Réf. : 500.095	430 F
• Super off road	Réf. : 500.033	360 F
• Super Spike V'Ball	Réf. : 500.075	390 F
• Spy Spy	Réf. : 500.081	330 F
• Swords & serpents	Réf. : 500.086	360 F
• Tennis	Réf. : 500.034	290 F
• Tetris	Réf. : 500.035	330 F
• Tiger Heli	Réf. : 500.043	330 F
• TMNT Turtle Ninja	Réf. : 500.036	390 F
• Top Gun	Réf. : 500.037	360 F
• Top Gun 2ND Mission	Réf. : 500.097	430 F
• To the Earth	Réf. : 500.080	290 F
• Track and Field II	Réf. : 500.038	390 F
• Turbo racing	Réf. : 500.039	390 F
• Wild Gunman	Réf. : 500.076	290 F
• Wizards & Warriors	Réf. : 500.078	360 F
• World Cup	Réf. : 500.040	360 F
• World Wrestling	Réf. : 500.041	390 F
• Wrath Black Manta	Réf. : 500.042	360 F
• WWF Challenge	Réf. : 500.088	330 F

NINTENDO c'est aussi le GAME BOY

Pour jouer où vous voulez quand vous voulez !

590 F

GAME BOY Réf. : 300.000
Inclus dans le package :
- Le superbe jeu TETRIS.
- Des écouteurs stéréo.
- Un câble vidéo-link qui permet de jouer à deux simultanément et de disputer des parties acharnées.
- Des piles.

ACCESSOIRES

• BATTERY PACK	Réf. 200.000	330 F
• SACOCHE/TRANSP. NYLON	Réf. 200.001	230 F
• BOITIER RIGIDE/TRANSP.	Réf. 200.002	140 F
• LIGHT BOY-LOUPE éclairante	Réf. 200.003	290 F
• CASE BOY - étui antichoc	Réf. 200.004	120 F

Club Nintendo
SOS (1) 34 64 77 55
3615 NINTENDO
Renvoyez votre bulletin d'adhésion qui se trouve à l'intérieur du produit au Club Nintendo
B.P. 14 - 95311 CERGY-PONTOISE CEDEX

Les cartouches de jeu GAME BOY. Les meilleurs titres : Arcade, Action, Aventure, Stratégie et Sport

• Alleyway	Réf. : 100.000	195 F
• Amazing spider man	Réf. : 100.001	195 F
• Balloon Kid	Réf. : 100.002	195 F
• Batman	Réf. : 100.020	235 F
• Boulder Dash	Réf. : 100.041	195 F
• Boxxle	Réf. : 100.027	195 F
• Bugs Bunny	Réf. : 100.021	195 F
• Burai fighter	Réf. : 100.003	195 F
• Castlevania	Réf. : 100.037	195 F
• Chase HQ	Réf. : 100.034	225 F
• Chessmaster	Réf. : 100.004	195 F
• Dyna Blaster	Réf. : 100.028	195 F
• Double Dragon	Réf. : 100.005	195 F
• Dr Mario	Réf. : 100.006	195 F
• Duck Tales	Réf. : 100.038	225 F
• F-1 Race	Réf. : 100.025	280 F
• Fall of the Foot Clan	Réf. : 100.039	235 F
• Gargoyle's quest	Réf. : 100.007	195 F
• Golf	Réf. : 100.008	195 F
• Gremlins 2	Réf. : 100.036	235 F
• Hyper Lode Runner	Réf. : 100.026	195 F
• King of the zoo	Réf. : 100.009	195 F
• Kwirk	Réf. : 100.010	195 F
• Kung-Fu Master	Réf. : 100.032	195 F
• Motocross Maniacs	Réf. : 100.022	195 F
• Nintendo World Cup	Réf. : 100.011	195 F
• Paperboy	Réf. : 100.040	225 F
• Princess Blobette	Réf. : 100.029	195 F
• Robocop	Réf. : 100.035	225 F
• Qix	Réf. : 100.012	195 F
• Radar Mission	Réf. : 100.019	195 F
• R-Type	Réf. : 100.024	195 F
• Revenge of the Gator	Réf. : 100.013	195 F
• Samuraï Adventure	Réf. : 100.031	195 F
• Side Pocket	Réf. : 100.018	195 F
• Solarstriker	Réf. : 100.014	195 F
• Super Mario land	Réf. : 100.015	195 F
• Super R.C. Pro Am	Réf. : 100.033	195 F
• Tortues Ninja	Réf. : 100.023	235 F
• Tennis	Réf. : 100.016	195 F
• Wizards & Warriors	Réf. : 100.017	195 F

***Colissimo : 48 h.**

BON DE COMMANDE à retourner à : Sté ENCODGEST, Ctre cial. Mirabeau
B.P. 55 - 95230 SOISY-SOUS-MONTMORENCY - Tél. : 34 17 21 99

REF. : .... JEUX : .... ACCESSOIRES : .... CONSOLE : ....
REF. : .... JEUX : .... ACCESSOIRES : .... CONSOLE : ....
REF. : .... JEUX : .... ACCESSOIRES : .... CONSOLE : ....
REF. : .... JEUX : .... ACCESSOIRES : .... CONSOLE : ....

NOM : ....
PRENOM............
ADRESSE : ....
....
VILLE : ....
CODE POSTAL : ....
Tél. : ....

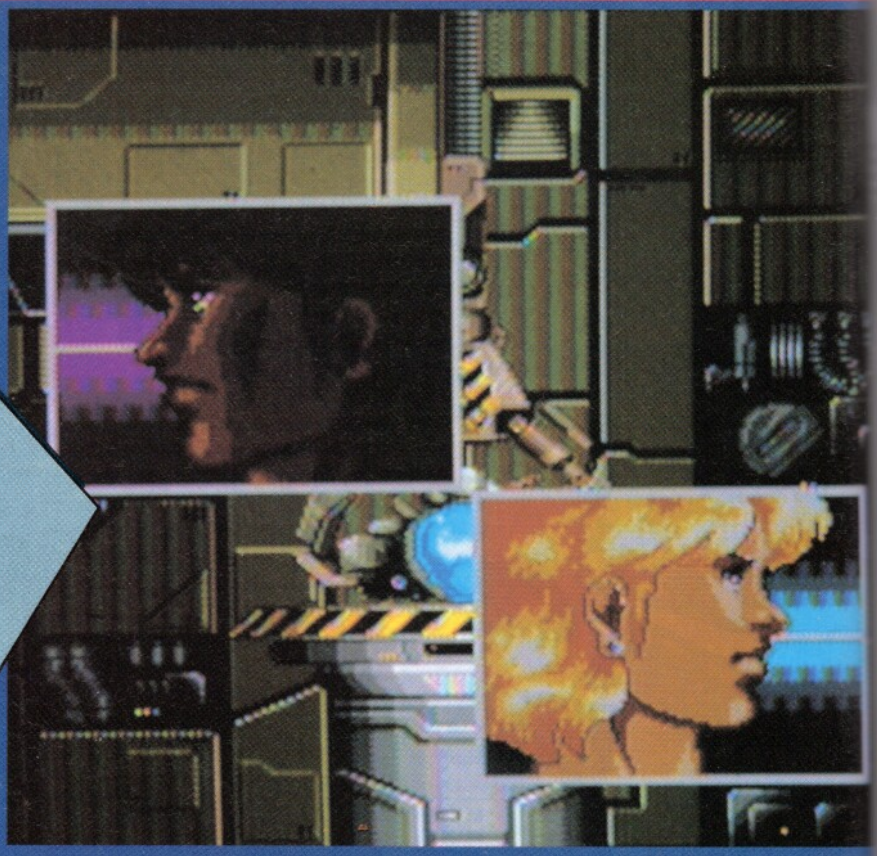
Tous les produits NINTENDO FRANCE non représentés sont disponibles sur simple appel téléphonique, ou courrier. Délais et livraison à réception de la commande : 10 jours

Frais de port et d'emballage :	+ 20 F.
Frais de contre-remboursement :	+ 30 F.
Frais de port consoles / Accessoires de rangement :	+ 60 F.
Total à payer :	

N° Dde Client :
Règlement : ❏ CB ❏ CCP ❏ Mandat-lettre ❏ Chèque bancaire ❏ Paiement contre-remboursement
N° Carte Bleue Date d'expiration .../...
Signature (des parents pour les mineurs) :

© NINTENDO CO LTD
TEXTES ET PHOTOS © BANDAI FRANCE 90/91 C ÷ 5

CLASSIC



Bien que le jeu n'utilise pas les capacités du Super CD Rom, les graphismes tiennent quand même la route.

Au-dessus de vous, se trouve le module de protection qui tourne sans arrêt autour de votre R 9. A l'avant, votre P1 vous sert de bouclier et vous êtes équipé d'un laser très efficace, dont le faisceau ricoche sur les murs, au grand dam de l'adversaire.

R. TYP

COMPLETE CD

L'empire Bydo vient de passer à l'attaque. Bien décidé à prendre possession d galaxie, il a lancé à l'assaut ses meilleurs pilotes et sa formidable machine de L'espoir des Terriens réside dans un prototype, le R 9. Celui-ci décolle en catast avec deux personnes à bord, le pilote et sa cannonière-navigatrice. La mission d simple : repousser les forces qui se dirigent à travers l'espace droit vers la Terre possible, contre-attaquer au sein même des forces adverses. Votre véhicule pos quelques points forts pour espérer tenir en respect à lui tout seul une flotte galac Vous pouvez récupérer une série de modules qui améliorent votre puissance de f plus intéressant est certainement le module P1 qui peut se placer à l'avant ou à l de votre R 9 et qui ouvre le feu en même temps que vous, multipliant ainsi votre p de feu. Vous pouvez en outre l'envoyer attaquer un point précis de l'ennemi pend vous vous chargez d'un autre point stratégique, ou le placer dans une position s de l'adversaire, pendant que vous restez prudemment en retrait. Autre avantage possibilité de presser le bouton de tir pendant quelques secondes pour accumul puissance avant de le relâcher, bénéficiant ainsi d'une charge beaucoup plus pu

Vou trouv dessus des co du va s

COMMENTAIRE

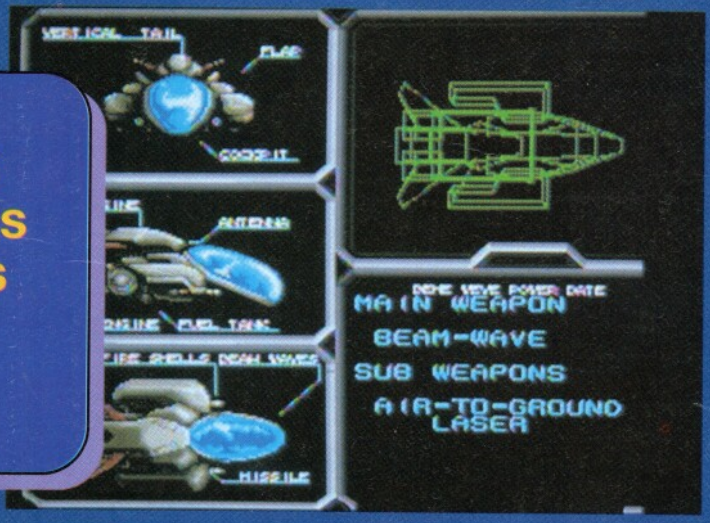
BANANA SAN

Irem, avec cette édition des aventures de R Type, a fait très plaisir aux passionnés de ce jeu comme moi. En revanche, le bât blesse quand on s'aperçoit que cet éditeur s'est contenté de placer un dessin animé (certes il est long, certes il est beau, certes il n'y a que très peu d'accès disque grâce au Super CD Rom) en introduction et de reprendre les deux cartouches qu'il avait commercialisées quelques années auparavant (et qui comportaient plusieurs problèmes de gestion de sprites). Pendant tout le jeu, on ne profite donc pas des avantages du SCD (palette de couleurs dépassant la centaine de couleurs simultanées, graphismes plus travaillés...) à part l'environnement sonore qui est de qualité CD. Malgré toutes ces limitations, j'adore !

Les missiles à têtes chercheuses vous seront d'un grand secours.

Ce vaisseau géant long comme deux écrans constitue à lui tout seul un niveau. Détruisez une par une ses défenses avant d'en venir à bout.

Le R9, vu sous toutes ses coutures



Oh ! la vilaine bébête !

EDITEUR : IREM
PRIX : E

DISPONIBILITE : OUI AU JAPON
DIFFICULTE : MOYEN/DIFFICILE
NOMBRE DE VIES : 3
OPTION CONTINUE : ILLIMITEE
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1
CONTROLE : OK

1 JOUEURS

SUPER CD-ROM

PRESENTATION	**91%**
Un dessin animé qui laisse présager ce que l'on peut attendre du SCD.	
GRAPHISME	**73%**
Indigne du SCD, mais correct pour une cartouche PC Engine.	
ANIMATION	**74%**
Des petits problèmes de clignotements de sprites à certains endroits.	
BANDE-SON	**97%**
Géniale ! Irem a repris la bande-son de R Type en coin-up. Avec deux bonnes enceintes de 80 W, même les voisins de l'immeuble d'en face peuvent profiter de la râclée que j'inflige à l'empire Bydo.	
JOUABILITE	**89%**
La difficulté est progressive et le jeu, génial.	
DUREE DE VIE	**84%**
Pas trop difficile.	

INTERET 90%

Mon avis n'est pas totalement objectif : j'adore ce jeu.

REVIEW

Shadow of the beast

Electronic Arts continue d'alimenter la Megadrive avec les jeux qui ont marqué les micros. Cette fois-ci, c'est Shadow of The Beast qui est l'heureux élu. Ce pur beat-them-all, qui a marqué l'Amiga par ses graphismes somptueux, a perdu dans la version Megadrive ses dégradés, mais il y gagne une maniabilité et une fluidité d'animation appréciables.
L'histoire : enlevé dans votre enfance, vous avez été transformé en bête hideuse, et hypnotisé pour servir de messager au seigneur des Monstres. Mais voilà, les années ont passé et vous recouvrez la mémoire. Votre seul but, à présent, est de vous venger de celui qui vous a ôté votre humanité. Ce jeu mêle beat-them-all (vos armes naturelles sont les coups de poing et les coups de pied), jeu de plates-formes (les donjons se décomposent en une multitude de niveaux), jeu d'aventure (les actions doivent être réalisées en séquence, et vous devez gérer vos points de vie) et shoot-them-up (certains bonus vous permettront de lancer des tirs dévastateurs). Les graphismes, superbes, sont soutenus par une animation parfaite et des musiques et bruitages très bien sélectionnés. Le petit personnage répond instantanément, ce qui, étant donné la difficulté du jeu, n'est pas un luxe. Dès le début, vous êtes dans l'action. Vous vous trouvez à la surface de la planète, et deux directions s'offrent à vous (la gauche ou la droite !). Le chemin le plus facile (vers la gauche) est aussi le bon, puisqu'il vous permet, après une balade dans un tronc d'arbre et un combat avec une bouche gigantesque (plus de la moitié de l'écran), de récupérer la première clef. Les monstres, très variés, sont au début faciles à vaincre, mais les choses se corsent rapidement. Par exemple, pour obtenir le coup spécial qui vous permet de vaincre le premier "grand méchant", il faut frapper la boule bleue avec laquelle un démon joue distraitement. Le problème, c'est qu'il expire à intervalles réguliers un jeu de flammes des plus meurtriers ! Vous disposez, pour réaliser votre destinée, de douze "points de vie", dont le nombre diminue dès qu'un monstre vous touche. Des baies vous permettront d'en récupérer deux chacune, et des potions vous requinqueront complètement. Mais que la vie de monstre est difficile !

Le premier passage n'est qu'une introduction qui permet d'accéder au premier donjon. Quelques rochers et chauves-souris géantes y sont vos seuls compagnons.

COMMENTAIRE

WIEKLEN

C'est beau, beau, mais trop dur ! Pourquoi diable n'y a-t-il pas une option continue ? Si je me souviens bien de la version Amiga, ce jeu contient un nombre impressionnant de niveaux (avec les vies infinies, il fallait plusieurs heures pour le finir !), et deux ou trois vies n'auraient pas fait de mal. Je suppose qu'il existe un cheat-mode pour pouvoir durer un peu plus longtemps mais, tant qu'il ne sera pas diffusé, ce jeu est tout simplement impraticable. Les premiers passages sont faciles, mais la difficulté s'accroît si vite que parvenir au château est déjà un exploit ! Et je ne parle pas de la suite, frustrante à souhait ! Deux types de joueurs aimeront ce jeu : les super-champions et les amateurs de premiers niveaux !

Que ce monde étrange est fréquenté ! Les premiers monstres ne posent pas problème, il suffit de se placer au bon endroit et d'appuyer négligemment (mais fermement) le bouton.

REVIEW

COMMENTAIRE

LOULOU

Sans aucun doute, Shadow of the Beast est moins beau sur Megadrive que sur Amiga. Mais je l'ai aussi trouvé plus jouable, plus maniable, en un mot plus intéressant. Il faut dire que je n'ai joué que deux ou trois fois sur Amiga, et c'était il y a déjà longtemps. L'atmosphère qui se dégage du jeu est singulière. Les graphismes, typiques de Psygnosis, tout en ombres et en reliefs, sont accompagnés d'une musique très entraînante, qui accélère progressivement au fur et à mesure que vous vous enfoncez dans les donjons. Ce jeu change fortement des beat-them-all classiques, comme Double Dragon ou Shinobi.

Mais les choses se gâtent rapidement ! Les passages délicats se multiplient, et des nerfs d'acier sont nécessaires pour passer les têtes de mort ou les boules au sigle de Psygnosis...

Les "grands" (et gros !) méchants nécessitent chacun une attitude particulière. Le cracheur de feu lance une boule qu'il faut détruire, ce qui permet d'obtenir un coup spécial. L'immense tête qui lui fait suite n'est plus alors qu'une partie de plaisir. La tête de dragon est plus délicate, car des pics acérés sortent en rythme du sol, à votre plus grand déplaisir...

Potions et fruits permettent de remonter vos points de vie !

EDITEUR : EA
PRIX : E
DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : DIFFICILE
NOMBRE DE VIES : 1
OPTION CONTINUE : NON
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3
CONTROLE : EXCELLENT

1 JOUEURS | CARTOUCHE

PRESENTATION 90%

Les graphismes de la présentation, qui sortent tout droit de la version Amiga, sont superbes.

GRAPHISME 93%

Des graphismes superbes ! L'un des plus beaux jeux sur Megadrive.

ANIMATION 92%

Difficile de trouver des défauts à l'animation, qui est à la fois rapide et fluide. Les téléportations valent le coup d'œil !

BANDE-SON 85%

La musique accompagne bien l'action.

JOUABILITE 67%

Le personnage répond parfaitement à la moindre sollicitation du joystick.

DUREE DE VIE 80%

La difficulté, au début bien dosée, devient rapidement excessive.

INTERET 75%

Rien à dire, la conversion de Shadow of the Beast est une réussite. Il est même plus agréable que son original. Mais pourquoi est-il si dur ?

REVIEW

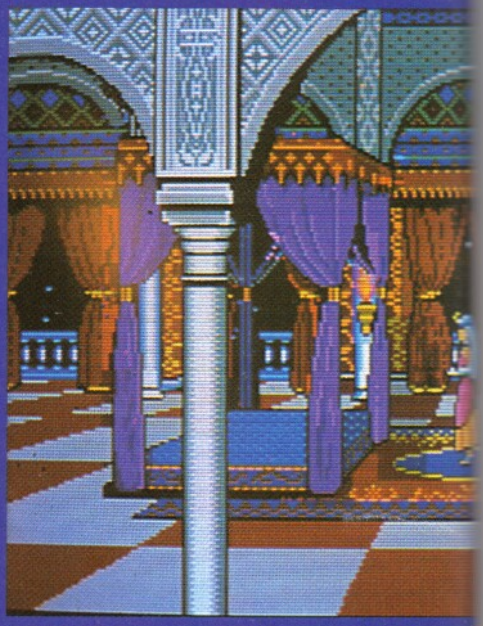
PRINCE

Profitant de l'absence du sultan, le grand vizir s'est emparé du pouvoir. Pour légaliser ce coup d'état, il ne lui reste plus qu'à épouser la fille du sultan. Il la garde prisonnière au plus profond du donjon. Parviendrez-vous à la délivrer avant l'heure fatidique qui marque le début de la cérémonie de mariage ? Les pièges qui émaillent votre route sont nombreux et variés. Ici ce sont des dalles fragiles qui s'effondreront au premier passage.

Les dégâts occasionnés par une chute éventuelle sont proportionnels à la hauteur. Vous pouvez tester les dalles d'un écran simplement en sautant sur place, et même les effondrer en répétant l'opération. A certains endroits, des piques vous empaleront si vous traversez la zone rapidement. Différentes grilles ferment le passage, ne s'ouvrant que lorsque le héros marche sur une dalle de déclenchement.

Dans certains cas, une seconde dalle située sur le passage referme la grille. A vous de l'éviter. Vous devrez encore sauter des précipices, avec ou sans élan, et combattre les sbires du vizir. Mais, pour cela, il faut impérativement être en possession de l'épée qui doit constituer le but de votre première quête au niveau de départ. Le programme offre différentes sauvegardes indispensables pour un jeu de ce type.

Les combats sont déjà plus fréquents au deuxième niveau mais toujours aussi faciles.



Ici, il obli... men... pour... rir s... men... ava... sau...

COMMENTAIRE

SPIRIT

Si la qualité du jeu lui-même n'est pas en cause (il n'a pas été Tilt d'or 90 pour rien !), je tiens cependant à faire quelques remarques. Au chapitre des "plus" (par rapport aux versions micro), des graphismes fouillés et une musique excellente. La jouabilité est, aussi, bien plus agréable grâce à l'utilisation judicieuse des deux boutons. En revanche, j'avoue ne pas avoir saisi l'utilité du super CD ROM pour ce jeu (voire même du CD tout court !). Les intermèdes complémentaires qui émaillent chaque changement de niveau sont très courts et les bruitages d'action peu réussis, ce qui est quand même un comble pour un jeu sur CD ROM ! Malgré cela, il est bien difficile de décrocher de ce jeu ensorcelant une fois que l'on a commencé à jouer.

MOUVEMENTS

REVIEW

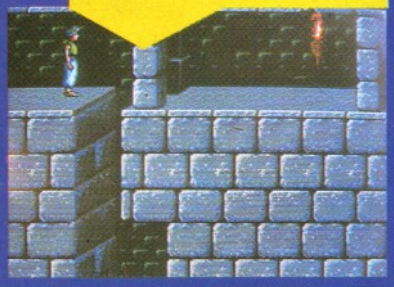
COMMENTAIRE

JIMMY H

La conversion PC Engine de ce superbe jeu d'aventure / action ne m'a pas déçu, bien au contraire. On retrouve la remarquable qualité d'animation qui reste une référence dans le domaine de l'animation bitmap. Votre héros se déplace et agit de manière très naturelle, avec de nombreuses phases intermédiaires et une grande diversité de mouvements. Ainsi, lorsqu'il descend, votre héros s'accroupit, s'accroche au rebord, et se balance un instant avant de retomber souplement sur ses pieds. Les graphismes ont été améliorés par rapport aux versions micro et la bande-son dispose d'une musique très bien choisie. En revanche, les bruitages d'action ne sont pas très réalistes et surtout se révèlent peu variés. Le jeu n'en demeure pas moins passionnant de bout en bout.

La belle princesse, prisonnière de sa cellule dorée, attend que vous veniez la délivrer.

Les piques acérées vous guettent au moindre faux pas.



Si vous passez trop vite, vous risquez fort de trébucher et de vous embrocher.

Toutes les potions ne sont pas bonnes à boire. Ainsi celle de gauche vous ôte des points de vie.

MOUVEMENTS

EDITEUR : RIVERHILL
PRIX : E
(+ E pour la Super System Card)
DISPONIBILITÉ : OUI
DIFFICULTE : MOYEN/DIFFICILE
NOMBRE DE VIES : 1
OPTION CONTINUE : INFINIE
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1
CONTROLE : EXCELLENT

1 JOUEURS | SUPER CD ROM

PRESENTATION	**73%**
La présentation du jeu n'a rien d'exceptionnel mais les options de sauvegarde multiples sont bien pratiques.	
GRAPHISME	**87%**
Les couloirs sont bien rendus mais on aurait apprécié des décors plus variés.	
ANIMATION	**97%**
Vous resterez figé devant la variété et la fluidité des mouvements de votre héros.	
BANDE-SON	**85%**
Musique excellente et bien choisie, mais les bruitages d'action déçoivent.	
JOUABILITE	**93%**
L'ergonomie a été bien pensée et les mouvements deviennent vite naturels.	
DUREE DE VIE	**91%**
Vous resterez longtemps rivé à votre écran : l'obligation de tout terminer en une heure corse encore le challenge.	

INTERET 94%

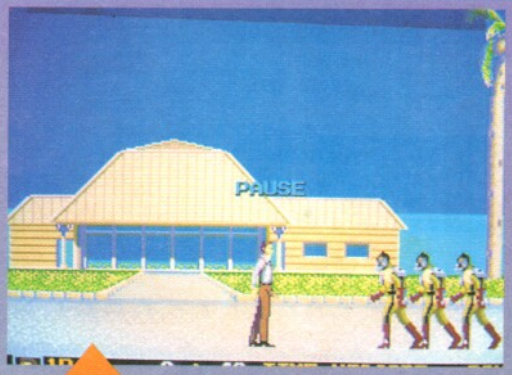
Un superbe jeu d'aventure/action, qui n'a pas pris une ride depuis sa sortie sur micro il y a plus d'un an.

REVIEW

Rolling

Le groupe terroriste Geldra renaît de ses cendres et pose de réels problèmes en détruisant les satellites de communication. Vous incarnez, au choix, la jolie Leïla ou le play-boy Albatross (ou les deux si vous jouez simultanément avec un ami) et devez vous infiltrer à travers les onze niveaux bourrés de dangers variés. Les terroristes vont vous attaquer de face ou de dos. La plupart tirent à hauteur de poitrine (il suffit de vous baisser pour éviter leurs tirs), mais quelques-uns, plus dangereux, visent les jambes. D'autres n'hésitent pas à se cacher derrière des caisses ou dans des fûts, ne se relevant qu'un court instant pour vous tirer dessus. Les plus agressifs vont même jusqu'à vous poursuivre assidûment en changeant de plate-forme. Pour vous défendre, vous ne disposez au départ que d'un pistolet mitrailleur à tir rapide, mais aux munitions limitées.

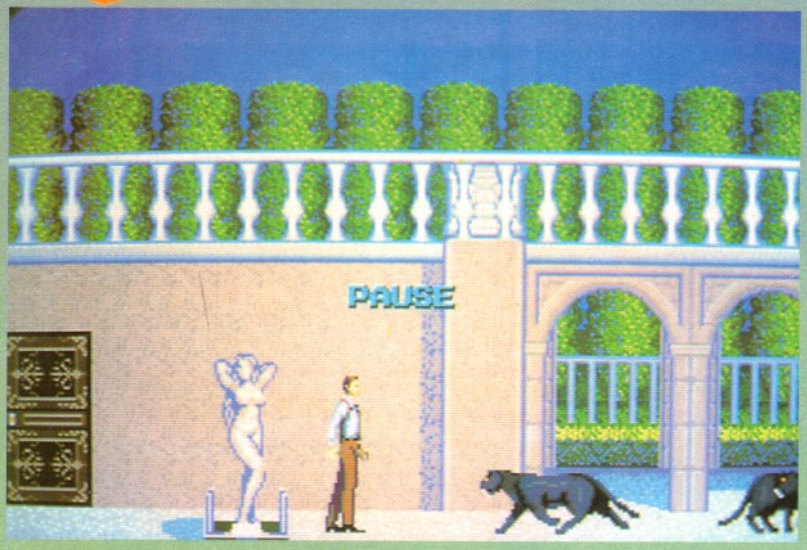
Certaines pièces signalées contiennent munitions ou armes supplémentaires, d'autres anonymes des bonus de points de vie ou de temps ; il existe également des passages secrets à découvrir. Outre les attaquants habituels, vous rencontrerez au fil des niveaux d'autres dangers : robot géant, panthère, singe lançant des bombes, etc. Le jeu est difficile mais un système de codes donnés à chaque niveau facilite la progression.

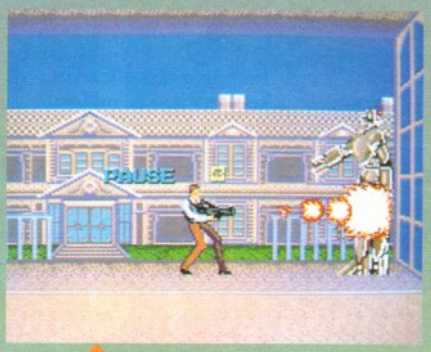


Baissez-vous pour échapper aux tirs et envoyez-leur une rafale dévastatrice.

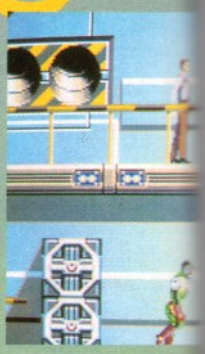
Certaines portes cachent de... de vie, temps supplémentair... lent munitions ou armes sup...

Vous pouvez vous cacher sous les arcades pour échapper aux panthères.





Le robot de fin de deuxième niveau est impressionnant mais met un certain temps à vous ajuster dans sa mire de tir.



COMMENTAIRE

SPIRIT

Bien qu'il n'apporte rien de nouveau dans le genre, Rolling Thunder 2 est très agréable à jouer. La réalisation est d'un bon niveau, sans être exceptionnelle pour autant. Ainsi, les graphismes sont souvent jolis mais gagneraient à être plus fouillés. L'animation est rapide et riche, mais les mouvements intermédiaires sont un peu restreints. En revanche, le scrolling multidirectionnel est très fluide et souvent complété d'un superbe scrolling parallaxe. La bande-son combine une bonne musique à des bruitages d'action bien rendus mais un peu répétitifs. Les niveaux sont d'une grande variété dans leur difficulté. Le système de codes donnés pour chaque niveau est idéal car le jeu devient vite difficile. Un programme prenant seul et plus encore à deux.

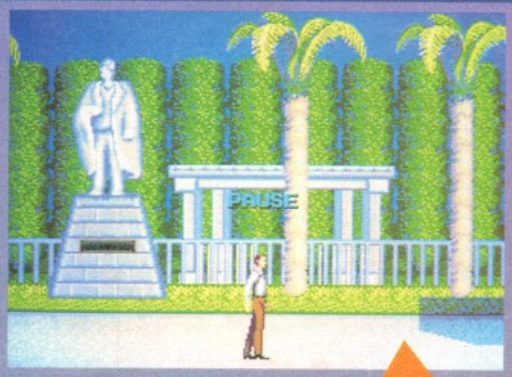
COMMENTAIRE

JIMMY H

Je suis de l'avis de Spiri... réalisation et l'intérêt de... je tiens cependant à att... tion sur certains points. ... d'abord, je m'étonne de ... disposer d'options de re... tion des boutons, bien p... surtout lorsque l'on utili... tick à tir automatique. E... changement de plate-fo... pas très naturel (joystick ... haut, puis saut), ce qui p... à des morts inutiles lors... veut aller trop vite. Enfin, la couleur des ... se détache mal sur certains fonds et il s... ter quelques problèmes (rares il est vrai) ... tion des collisions avec ces mêmes balle... Thunder 2 n'en demeure pas moins bien ... et je suis sûr que tous les joueurs d'acti... l'apprécier.

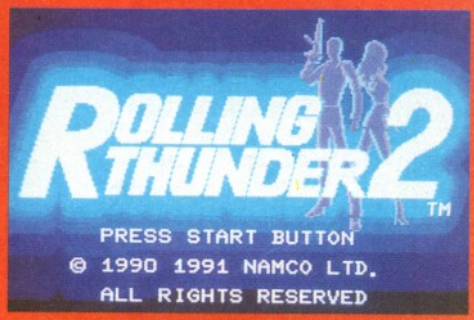
REVIEW

Vous voici à la fin du premier niveau : la route n'aura pas été trop difficile.



Ne vous laissez pas aller à contempler ce beau paysage, les ennemis ne vont pas tarder à surgir de droite et de gauche.

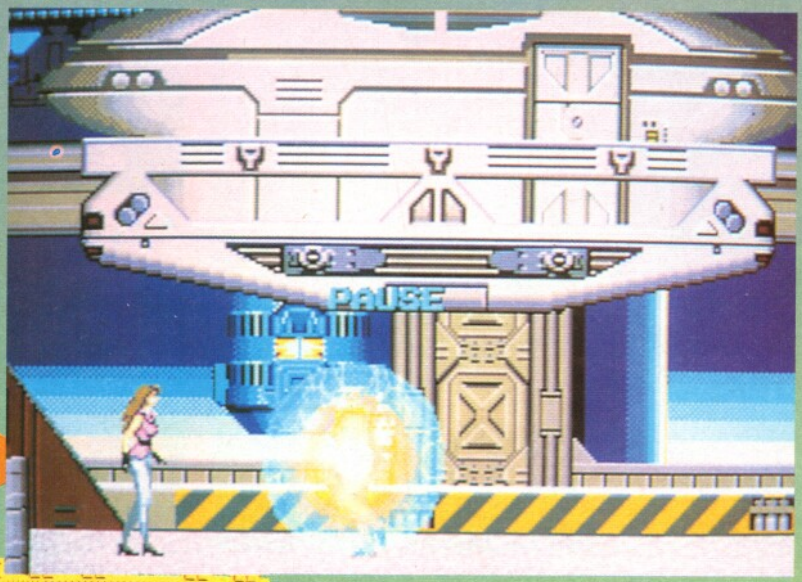
hunder 2



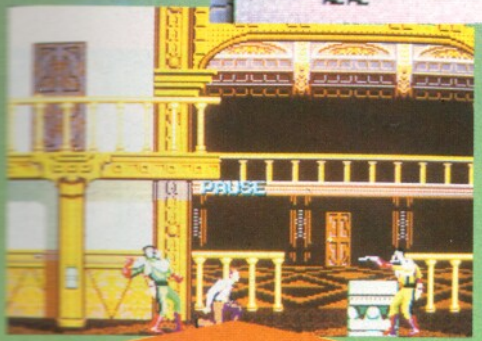
EDITEUR : NAMCOT
PRIX : E
DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : MOYEN/DIFFICILE
NOMBRE DE VIES : 3
OPTION CONTINUE : INFINIE
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1
CONTROLE : BON

1-2 JOUEURS | CARTOUCHE

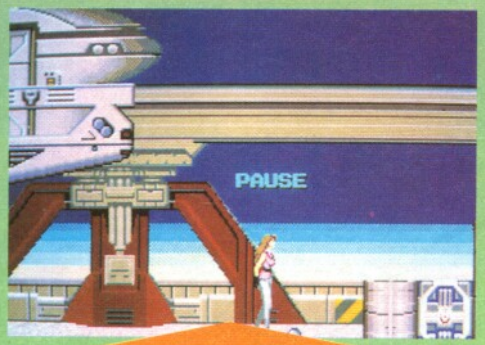
Dans ce niveau, il faut sans cesse changer de plate-forme pour progresser.



Les guerriers protégés par une aura magique ne sont vulnérables que de dos.



Vous voici en mauvaise posture, mais tout n'est pas perdu. Baissez-vous, retournez-vous vite et tirez pour vous débarrasser de l'agresseur de gauche. Au tour de l'autre, maintenant !



Voilà les singes qui se mettent de la partie et font rouler vers vous des mines qui explosent au moindre contact.

PRESENTATION 83%

Chaque mission vous est expliquée en images, mais pas de tableau d'options.

GRAPHISME 83%

Les décors sont jolis mais paradoxalement les éléments qui les composent sont assez peu détaillés.

ANIMATION 87%

Les mouvements sont correctement rendus et assez diversifiés et le scrolling avec parallaxe excellent.

BANDE-SON 81%

La musique est jolie et les bruitages d'action réalistes mais pas assez variés.

JOUABILITE 89%

Très bonne en dépit des petits "problèmes" signalés par Jimmy.

DUREE DE VIE 91%

Le jeu est d'une grande variété et le système de codes évite le découragement.

INTERET 90%

Une fois que l'on a commencé, il est bien difficile de s'en détacher, que l'on joue seul ou avec un ami.

REVIEW

DRAGON'S EYE

Tiens, un jeu de réflexion sur Megadrive ? C'est rare, mais ce n'est pas nouveau autant : Shangaï 3 est le sous-titre de cette cartouche. Nous avons donc affaire nouvelle mouture de ce casse-tête ancestral.

Le jeu utilise les 144 tuiles du mah-jong ; ces tuiles sont empilées au hasard s figure générale ; chaque type de tuile existe en 4 exemplaires ; il faut éliminer de en appariant deux semblables et non couvertes par d'autres tuiles ; le but est d'é 144 tuiles, soit l'intégralité de la figure. Enfantin ? Ne croyez pas cela : le grand a débarrasser des tuiles dans le bon ordre, pour toujours en découvrir de nouvelle quer de nouvelles éliminations... Une erreur, et tout se bloque ! Une option deux permet de s'affronter sur la même figure : chacun doit alternativement éliminer u tuiles, en moins de cinq ou dix secondes de réflexion. Le maniement, très simple curseur déplacé à l'aide de la manette. On sélectionne deux tuiles semblables, e détruisent. Les programmeurs ont conçu une animation de destruction différente chaque type de tuile : plaisant !

Dragon's Eye innove en proposant un second jeu, le Dragon. Deux joueurs s'a (adversaire ordinateur ou humain) ; l'un est le Maître, et il pose des tuiles pour te quer le jeu ; l'autre est le disciple, il enlève des couples de tuiles semblables pour l'œuvre du Maître. Un disciple paradoxal donc, qui l'emportera s'il marque plus d

Des musiques relaxantes font de ce casse-tête chinois métaphysique la carto zen de l'année. Un souffle d'azur et d'idéal après le rude baroud des shoot'em

LE SINGE

▲ SHANGAÏ

▲ LE RAT

▲ LE TIGRE

▲ LE SANGLIER

▲ LE LIEVRE

▲ LE DRAGON

▲ LE SERPENT

◀ LE CHEVAL

▲ LE BOUQUETIN

COMMENTAIRE

EL NIO NIO

Les cartouches de ce style sont trop rares sur consoles. Donc, bravo ! La réalisation graphique est excellente et procure des empilements de tuiles assez lisibles. Bonne idée que d'avoir ajouté des animations qui... animent la partie ! En revanche, je regrette nettement, dans Shangaï, qu'il n'y ait aucun chronométrage quand on joue seul, ni aucun mot de passe qui permette de sauvegarder sa position en mode "tournoi" (où il faut triompher successivement des 13 figures). Cela constitue des "plus" faciles à programmer, dont on comprend difficilement l'absence... Le jeu du Dragon au contraire est parfait, passionnant, et absolument inédit. Dommage seulement que l'ordinateur soit un Maître assez peu initié, que le disciple le plus aveugle peut battre dès la deuxième partie... A deux joueurs humains, le challenge est toutefois palpitant et inépuisable.

LE SCARABEE ▲

▲ LE CHIEN

LE BELIER ▶

LE JEU DU DRAGON

Le second jeu de la cartouche. Un excellent affrontement tactique à 1 ou 2 joueurs.

COMMENTAIRE

ROCKET

Une énième version de l'antédiluvien Shangaï... Ok, sur console, c'est quasiment tout neuf ! Mais bon... Heureusement, les programmeurs ont eu la bonne idée de proposer des dessins de tuiles "fantaisie", beaucoup plus lisibles que les caractères chinois complètement "confusionnants" du mah-jong. Les figures ne sont pas mal trouvées non plus : 13 au total, un chiffre inquiétant qui allonge cependant la durée de vie de la cartouche. Les musiques sont très belles, et ont même ému mon cœur endurci. Bref, l'ensemble est agréable, sans susciter l'enthousiasme.
Pour ce qui est du jeu du Dragon, je n'y ai pas compris grand-chose ! Le décompte des points n'est pas clair, difficile de bâtir une vraie stratégie. Les tuiles du Maître sont cachées, on ne peut donc pas calculer ses coups à venir... Enfin, El Nio Nio, qui m'a battu deux fois, prétend que c'est génial ! A voir.

EDITEUR : HOME DATA
PRIX : D
DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : DIFFICILE
NOMBRE DE VIES : —
OPTION CONTINUE : —
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 13
CONTROLE : MOELLEUX

1-2 JOUEURS | CARTOUCHE

PRESENTATION 72%
Système des menus d'options clair et commode. Ecran de départ fascinant.

GRAPHISME 90%
Les tuiles "fantaisie" sont très lisibles, les tuiles "mah-jong" évoquent l'ivoire le plus précieux.

ANIMATION 41%
Petites animations réussies pour l'élimination des tuiles.

BANDE-SON 95%
De jolies musiques aériennes et exotiques, exactement ce qu'il fallait !

JOUABILITE 89%
Maniement parfait pour Shangaï. La jouabilité du jeu du Dragon tombe à 62%.

DUREE DE VIE 96%
Une cartouche éternelle pour un grand classique.

INTERET 71%
Si vous accrochez, vous passerez des heures à essayer de détruire ces satanées figures.

SUPER FAMICOM

REVIEW

SUPER AdVENTU

PLAN DU PREMIER NIVEAU

COMMENTAIRE

KANEDA KUN

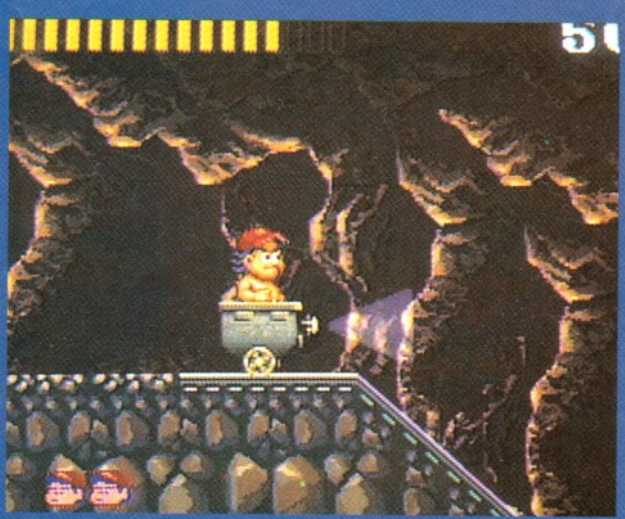
Super Adventure Island est un jeu agréable. Le principe n'est pas nouveau, il a même été exploité cent fois : il s'agit de sauter au bon moment pour éviter les pièges, de tirer au bon moment pour éliminer les gêneurs et de collecter tous les bonus et armes spéciales. Si le principe a été vu et revu, la réalisation est de très bonne qualité. Les graphismes sont superbes et hauts en couleurs. De même, l'animation est excellente. Votre personnage répond parfaitement au joystick et le jeu est bourré de petites animations comme lorsque le héros exécute un super-saut ou lorsqu'il réussit à trouver une planche à roulettes et qu'il dévale les écrans à toute vitesse. Certains niveaux proposent un scrolling différentiel sur trois plans parfaitement fluide. Si le jeu n'est pas toujours très facile, il vous fait disposer de vies continues infinies qui permettent de progresser sans avoir à tout recommencer depuis le début de la partie. Sans être arrivé à réaliser un jeu aussi riche que des cartouches comme Sonic ou Mario Bros, Hudson a réussi à programmer un jeu très jouable et très agréable.

Même au sein des paysages enneigés, vo vez votre tenue rudimentaire de "bon sau

F ISLAND

Par un beau soir d'été, vous étiez en train de rêver aux côtés de votre fiancée, main dans la main, quand soudain le sorcier du coin a débarqué sans prévenir et, d'un sort funeste, a transformé votre dulcinée en statue. Vous décidez immédiatement d'aller demander des comptes au responsable, mais la route est longue et semée d'embûches. La plupart des créatures qui peuplent l'île sont hostiles et assez loufoques, jugez-en vous-même : vous rencontrerez des bestioles aussi curieuses que des pingouins cracheurs de flammes qui descendent du ciel en parachute, des bernard-l'ermite ou encore des indigènes masqués qui vous envoient des sagaies. Heureusement, vous pouvez riposter à toutes ces attaques en lançant divers projectiles qui varient suivant les bonus que vous avez ramassés. En outre, vous pouvez augmenter vos forces grâce aux fruits (bananes, kiwis, ananas ...) qui parsèment le chemin.

N'escaladez pas les marches trop rapidement, les pièges sont nombreux !



Dans la mine, vous possédez (temporairement) un moyen de transport original : un wagonnet.

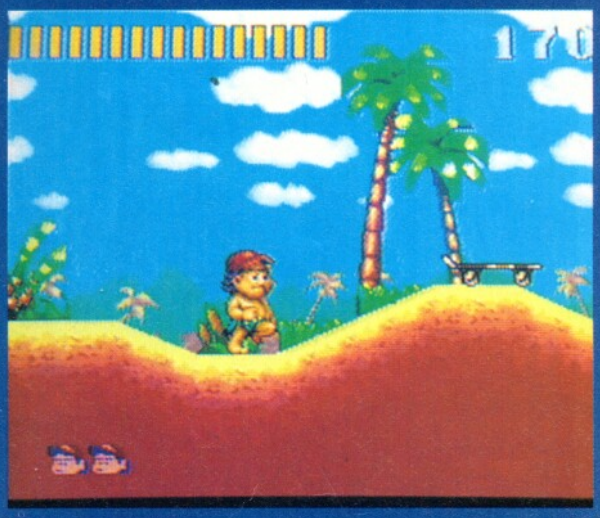
COMMENTAIRE

BANANA SAN

Super Adventure Island est le premier jeu de la société Hudson sur Super Famicom. Traditionnellement, celle-ci œuvrait surtout du côté de la PC Engine ; c'est en effet cet éditeur qui a conçu les différents processeurs de cette famille de consoles et qui est allé trouver NEC car il n'avait pas les moyens de les commercialiser lui-même. Le vent tournant un peu pour la PC Engine et devant le raz de marée SFC au Japon, Hudson a changé son fusil d'épaule. Pour un coup d'essai, c'est un coup de maître ! Si l'originalité n'est pas le fort de cette cartouche, elle n'en reste pas moins très amusante et graphiquement très réussie !

ATTENTION AUX FLOTS D'OR EN FUSION !

A la fin du premier pénétrez dans une centre, se trouve un immobile. A votre a semble s'animer et Elle devient dorée e envoyer vers sa dro gauche des flots d'o Pas de panique ! Vo de vous en débarra vous au milieu de la devant la statue. A c qu'elle vous envoie tiles, sautez de l'aut en tirant.

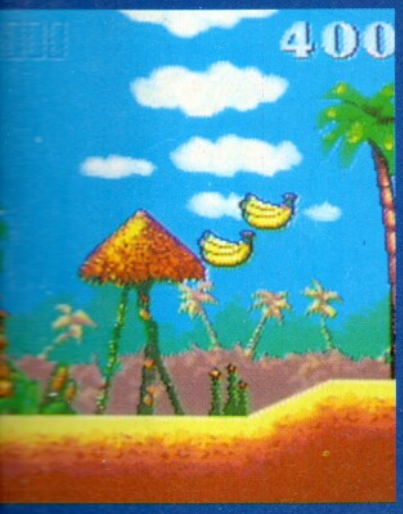


LA PLANCHE À ROULETTES

La planche à roulettes fait partie des petites animations pittoresques qui parsèment le jeu. Dès que vous vous en emparez, votre personnage se transforme en pro du skate-board. Genouillères, casque de protection, vous restez très prudent et vous avez raison car vous allez pouvoir franchir les différents écrans à toute allure. Vous pouvez sauter pour vous emparer des bonus ou éviter les différents obstacles. Mais attention, au premier choc contre une des créatures qui parsèment le jeu ou contre un obstacle telles que ces pierres qui jonchent le sol, vous perdez votre engin de locomotion.

Le hibou vous transporte à chaque fin de niveau vers votre prochaine étape.

Votre arme de base est constituée par une hache de pierre. Vous pouvez tirer en l'air, au ras du sol ou encore à hauteur d'homme. Cependant, au cours de votre quête, vous pourrez utiliser des armes plus puissantes comme le boomerang.



tiles ou après chaque piège dans lesquels vous tombez ces rectangles diminuent. Le dernier qui disparaît signifie la fin de votre héros. Heureusement, les territoires que vous parcourez sont remplis de délicieux fruits tropicaux tels les bananes, les kiwis ou les ananas qui vous permettront de refaire vos forces pour repartir de plus belle dans l'aventure !

Attention, les plates-formes s'enfoncent dans les flots au bout de quelques secondes !

EDITEUR : HUDSON
PRIX : E
DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : MOYEN/DIFFICILE
NOMBRE DE VIES : 3
OPTION CONTINUE : ILLIMITEE
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1
CONTROLE : EXCELLENT

1 JOUEURS | CARTOUCHE

PRESENTATION 76%

Un petit dessin animé pour commencer ; des écrans clairs et précis...

GRAPHISME 91%

Graphisme très coloré. Les décors ont un style un peu naïfs.

ANIMATION 89%

Aucun problème.

BANDE-SON 78%

Musiques très variées, changeant suivant les niveaux.

JOUABILITE 88%

On est vite accroché, très jouable.

DUREE DE VIE 84%

Des niveaux assez longs prolongent la durée de vie.

INTERET 83%

La première tentative d'Hudson sur SFC est un succès. Un seul reproche : l'aspect trop classique.

JOE MO

Le football américain est un jeu dans lequel les joueurs doivent obtenir des points en portant la balle à travers la ligne de jeu adversaire. Le jeu s'arrête chaque fois que la balle touche le sol et quand, au bout de quatre tentatives, la balle n'a pas franchi les dix yards. Dans ce cas l'équipe adverse prend possession de la balle. Les points peuvent aussi être gagnés en faisant passer la balle entre les poteaux de buts adverses ou en repoussant les adversaires derrière leurs propres buts. Joe Montana II tente de sortir de l'ombre en adoptant une nouvelle approche du jeu : une prise de vue différente et un système de zoom dès que l'action démarre. Les tactiques se choisissent de la même manière que dans Madden, mais les joueurs, ici, sont directement sélectionnés ainsi que les adversaires qui sont choisis en fonction de la formation de l'équipe et du match à jouer.

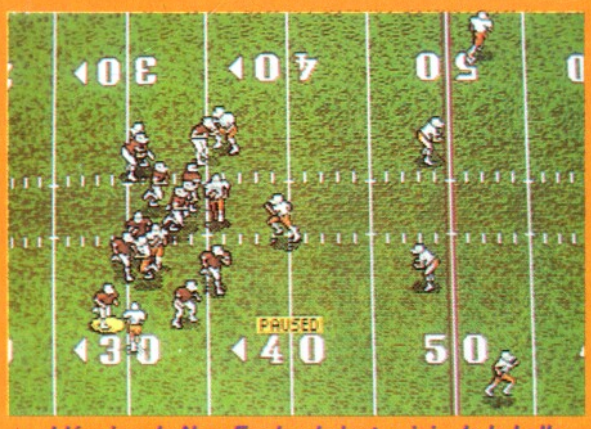
COMMENTAIRE

RAD

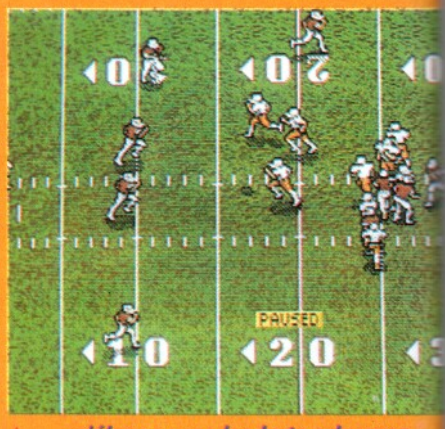
Joe Montana II a tout fait pour que l'on ne puisse pas dire qu'il est la copie conforme de John Madden's football. Pari tenu grâce à la fonction zoom qui rend la partie plus réaliste. Le joueur a besoin de toute son habileté lors des scènes d'arcade pour repousser ses adversaires dans les coins du terrain. Mais le véritable point fort du jeu vient des commentaires tout au long du match. Ce "plus" permet au joueur novice de s'imprégner sans trop de problème. Si vous possédez déjà John Madden's et que vous recherchez un jeu un peu différent, Joe Montana fera l'affaire. Mais si vous voulez le top sur Megadrive, attendez la sortie du nouveau John Madden.

LA VOIX DE SON MAITRE

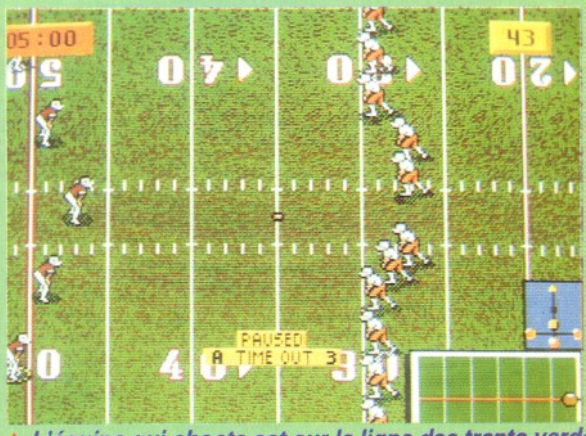
De nombreux commentaires font partie du jeu. Environ cent cinquante phrases ont été rassemblées afin de créer une ambiance particulière. Chaque mouvement et action sont analysés par le commentateur. On est vraiment très proche de la réalité.



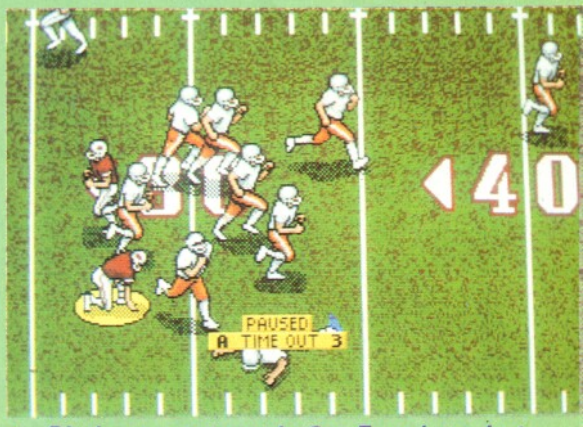
▲ *L'équipe de New England s'est saisie de la balle...*



▲ *... s'élance vers les buts adverses...*



▲ *L'équipe qui shoote est sur la ligne des trente yards*

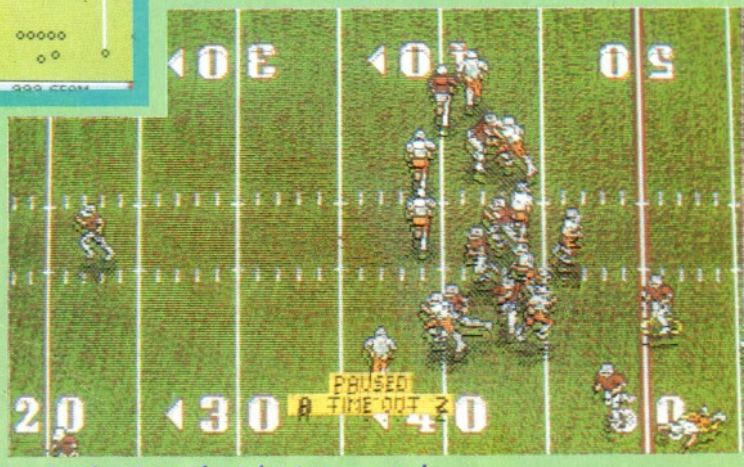


▲ *Dès les quarante yards, San Francisco s'est emparé de la balle.*

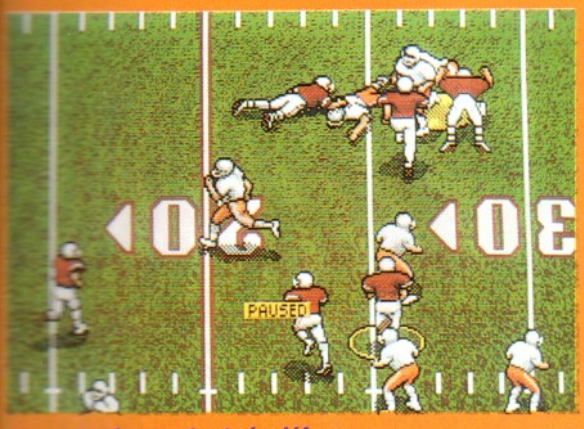
LE MENU ACTION

Rien de plus simple que de choisir sa partie dans Joe Montana II. Trois combinaisons de jeu apparaissent à l'écran. Il suffit de sélectionner l'option voulue en appuyant sur l'un des trois boutons du joypad. Avec la manette de direction, vous faites défiler les différentes combinaisons de jeu telles que la formation "passes" ou "coup de pied".

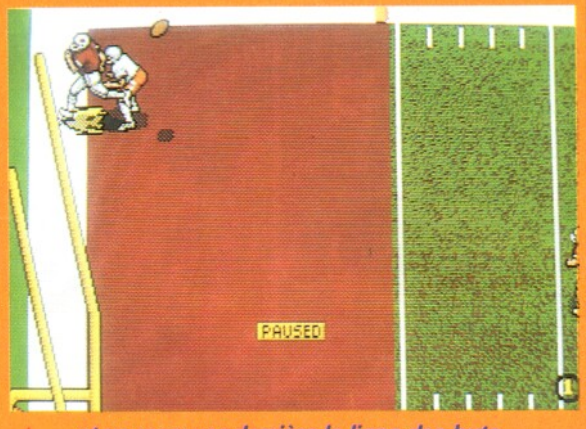
TANA II



▲ *La riposte est brutale et sans appel...*



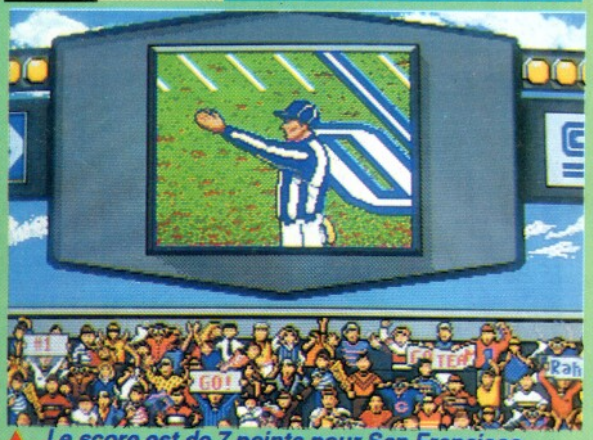
▲ *...contourne toute la défense...*



▲ *...et va marquer derrière la ligne des buts...*

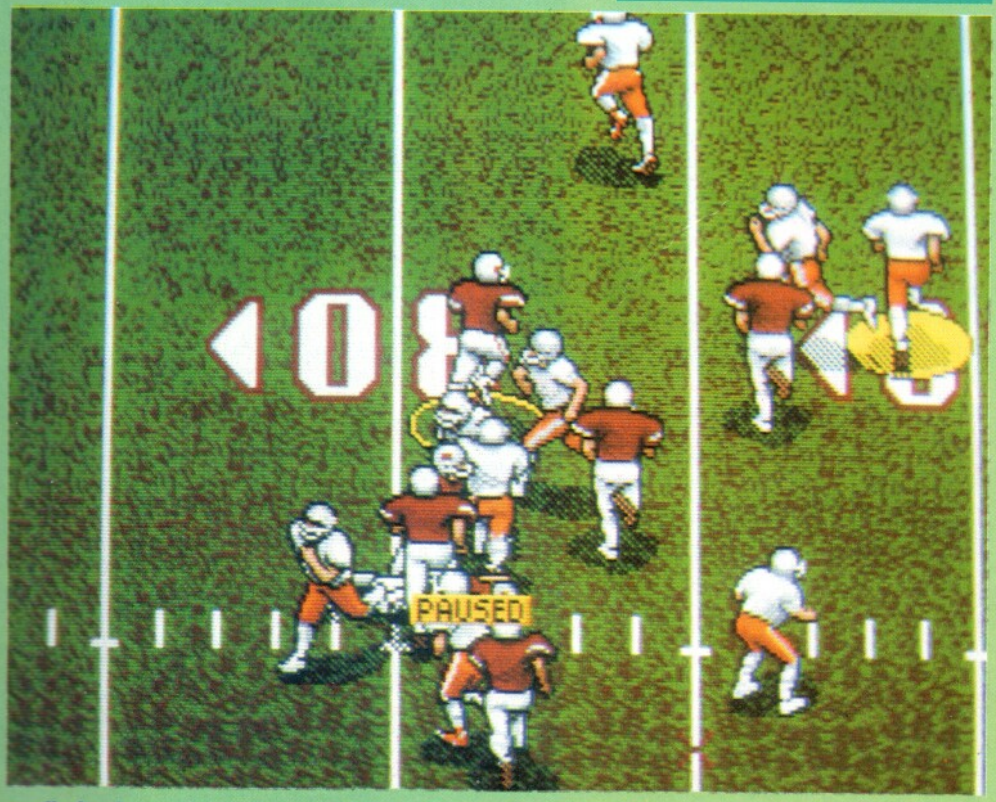
LES ZOOMS

Avant que l'action ne commence, le jeu est vu d'assez loin. Mais cela change une fois que les arrières sont rentrés dans la partie. Un carré apparaît alors autour de l'aire de jeu qui est zoomée. L'action est plus précise et les sprites sont plus détaillés et plus grands. Le lancer de balle est visible à tout moment et vous avez vraiment l'impression d'être sur le terrain. Le réalisme du jeu est parfait.



▲ *Le score est de 7 points pour San Francisco contre 0 pour Washington.*

▲ *Montana s'est saisi de la balle et passe la ligne.*



▲ *Il n'a plus qu'à courir vers les buts adverses.*

COMMENTAIRE

JULIAN

Plutôt que de s'attaquer au célèbre John Madden's, Sega a adopté une tactique différente et originale avec ce nouveau jeu de football américain. Il est formidablement bien conçu. Même si les graphismes sont superbes, c'est le système des commentaires qui m'a le plus impressionné. Environ cent cinquante phrases différentes! Cela relève de l'exploit quand on sait que les commentaires ne se répètent pas. Le résulat final est vraiment stupéfiant. Le son peut être comparé à la voix assourdie et lointaine d'un vieux commentateur. Le jeu lui-même est assez simple, ce qui veut dire que les novices en matière de football américain peuvent facilement s'initier. Cependant il faut apprendre les différentes actions possibles et mouvements autorisés. Si vous recherchez absolument le meilleur des simulateurs de football américain, John Madden fait parfaitement l'affaire. Joe Montana II est différent et mérite également de figurer dans votre logithèque.

EDITEUR : SE
PRIX : D
DISPONIBILITE : JANV
DIFFICULTE : MOYEN/DI
NOMBRE DE VIES :
OPTION CONTINUE :
NIVEAUX DE DIFFICUL
CONTROLE : BON

PRESENTATION

De nombreuses options et des séquences de zoom réussies.

GRAPHISME

Grâce à la fonction zoom, les sp sont parfaits.

BANDE-SON

Probablement les meilleurs com taires oraux jamais entendus sur drive. Des effets sonores variés.

JOUABILITE

Les commandes répondent parfa et la vitesse de jeu est époustou

DUREE DE VIE

Il y a de nombreuses équipes à a et les trois niveaux de difficulté n cent à chaque fois le challenge.

INTERET 8

Un jeu passionnant. Avec ses pro caractéristiques (zoom et comme taires), il peut devenir une référen dans le monde de la simulation de

ARKADOÏD

MEGADRIVE

Donald Duck	395 F	SD Valis	449 F
Sonic	395 F	Beast Warriors	449 F
Fantasia	299 F	Double Dragon II	449 F
Street of rage	395 F	Golden Axe II	449 F
Out Run	299 F	Undeadline	449 F
El Viento	419 F	F 1 Circus	449 F
Ys III	419 F	F 1 Grand Prix	449 F
Shadow of the Beast	449 F	Dahna	449 F
Mercs	449 F	Task Force Harrier Ex.	449 F
Wonderboy V	449 F	Road Blaster	449 F
Fighting Mater	449 F	Trouble Shooter	449 F
Lunark	449 F	Art Live	449 F
F-22 Interceptor	449 F	Robot Code / Pond II	449 F
Master of Weapons	449 F		
Caliberfifty	449 F		
Pit Fighter	395 F		
Alisa Dragoon	449 F		
Rolling Thunder II	449 F		

SUPER FAMICOM

Final fight	499 F	Joe & Mac	590 F
Super Mario	499 F	Dungeon Master	590 F
Pilot Wings	499 F	Super Ghuls'n Ghost	590 F
Bombuzal	190 F	Nosferatu	590 F
F-Zero	390 F	Dimension Force	590 F
Actraiser	390 F	Super F1	590 F
Zelda III	590 F	Lemming	590 F
Y'S III	499 F	Fire Prowresting	590 F
EDF	590 F	Paper Boy II (USA)	590 F
Castelvania IV	590 F	Bill Laimbers Combat	
Hole in One	390 F	Basketball	590 F
Super Staduim	390 F	Pilot Wings (USA)	590 F
Super Tennis	499 F	Raiden Densetsu	590 F
Pro Soccer	490 F	Chessmaster (USA)	590 F
Aera 88	499 F	Wagyan Land	590 F
Hyper Zone	390 F		
Goemon Fight	499 F	Adaptateur	
Jerry Boy	499 F	SuperFamicom / Super NES	390F

GAME GEAR

Mickey Mouse	250 F	Adventure of Gerubi	250 F
Monaco G.P	250 F	Magical Guy	250 F
Chase H.Q.	250 F	Magical puzzle popils	250 F
G-Lock Air Battle	250 F	Out Run	250 F
Wall of Berlin	250 F	Frogger	250 F
Alleywar	250 F	G.G. Aleste	250 F
Fantasy Zone	250 F	Alien syndrome	250 F
Super Golf	250 F	Axe battle Golden axe	250 F
Pad & Patter	250 F	Space Harnier	250 F
Pro Baseball	250 F	Ninja Gaiden	250 F
Pacman	215 F	Sonic	250 F
Griffin	250 F	Donald	250 F
Waga Lang	250 F		
Rastan Saga	250 F		
Devilish	250 F		
Galaga 91	250 F		
G Shinobi	250 F		
Wonderboy	215 F		

GAMEBOY

Mickey's dang. chase	245 F	Ninja turtle	245 F
Sneaky Snakes	245 F	Crystal Quest	245 F
Mickey II	245 F	Gauntlet	245 F
The final fant. legend	245 F	Bugs Bunny 2	245 F
World cup soccer	195 F	Final Fantasy 2	275 F
Castelvania II	245 F	Altered Space	245 F
Nemesis II	245 F	Robocop II	245 F
Burger Time Delux	195 F	Home alone	245 F
Dcuk Tales	195 F	NFL Football	245 F
The Punisher	195 F	Ninja Gaiden	245 F
Navy Seals	195 F	French translator	245 F
Bill and Ted's advent	245 F	Dr Mario	145 F
Megaman	245 F	F 1 Race	145 F
Roger Rabbit	245 F		
Beetle Juice	245 F		
The Simpsons	245 F		
Resc. princ. Blobette	245 F		
Blades of steel	245 F		

Echangez vos jeux sur toutes les consoles à partir de 50 Frs.

BON DE COMMANDE à retourner à ARKADOID 8, rue des Augustins 57000 Metz - Renseignements au 87.36.36.05

NOM : _____ PRENOM : _____

ADRESSE : _____

CODE POSTAL : _____ VILLE : _____ TEL : _____

Titre	Qté	Prix

Frais de port + _____

Total à payer _____

Pour les frais de port téléphoner au 87 36 36 05

REGLEMENT : ☐ CHEQUE ☐ MANDAT ☐ CONTRE-REMBOURSEMENT

☐ CARTE BANCAIRE N° |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_| Date d'expiration : __ / __ / __

SIGNATURE :

Offre valable dans la limite des stocks disponibles. Modifications des tarifs sans préavis.
Megadrive et Game Gear sont des marques déposées par SEGA. Gameboy et Super Famicom sont des marques déposées par NINTENDO.

GRADIUS

Konami arrive sur PC Engine avec un énorme classique des shoot'em up : Gradius en personne, un programme qui, depuis les temps lointains du MSX, a mis à rude épreuve les nerfs de millions de joueurs...

Gradius est un combat spatial à scrolling horizontal. Vous pilotez un vaisseau et devez tirer sur tous les aliens qui se présentent. Rien de plus banal, donc ! Le jeu prend son plein intérêt grâce à l'arsenal d'armes que vous pouvez acquérir, et dont le rôle stratégique est fort bien dosé. Plusieurs types d'ennemis se jetant vers vous en escadrons, il vous suffit de descendre l'escadron complet pour faire apparaître un bonus-arme. Il faudra passer dessus pour le ramasser.

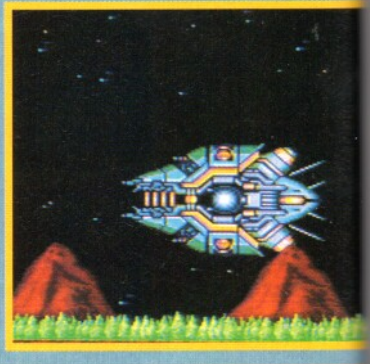
Vous pouvez accumuler les bonus-armes ou décider de les dépenser aussitôt. Six cases en bas de l'écran donnent la hiérarchie des équipements possibles, de gauche à droite : Speed Up, Missile, Double, Laser, Option et "?". Quand vous dépensez vos bonus-armes, on vous en donne exactement pour votre argent. En les accumulant, vous obtenez des combinaisons : par exemple, Double + Missile vous donnera un tir double et des missiles doubles (qui vont frapper les installations au sol). Une autre option ajoute un second petit vaisseau sous le vôtre, qui pourra aussi bénéficier du tir double. "?" est un bouclier qui se place à l'avant du vaisseau.

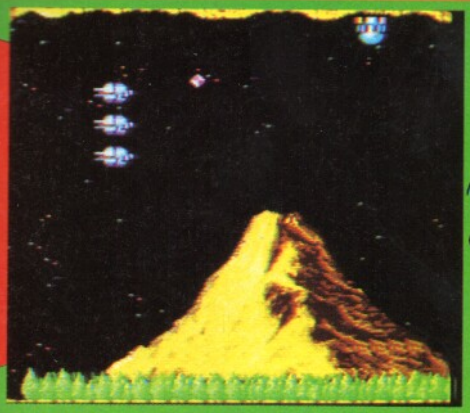
Gradius n'est pas un shoot'em up infernal : jamais plus d'une dizaine de sprites à l'écran, et pas énormes. Mais un seul impact suffit à détruire votre vaisseau... Du combat solide, un programme de collection.

Une sauvegarde originale des scores. Indiquez d'abord votre sexe, puis votre signe astrologique... Avez-vous le meilleur score des Béliers ?

AU-DESSUS DES VOLCA

En fait, ces deux volcan inoffensifs : il suffit d'at qu'ils aient fini de crach leur feu en se planquan le coin supérieur droit. aussitôt le vaisseau gé fin de niveau... Recul st gique : mieux vaut l'affr de face !





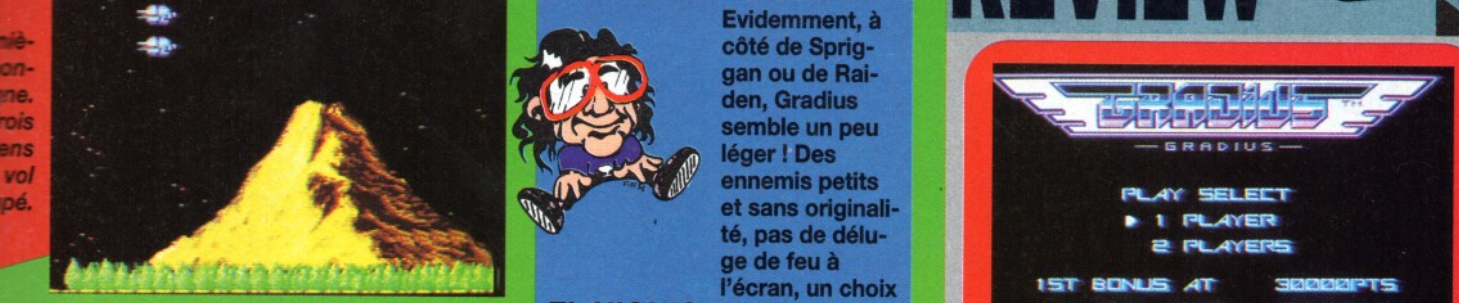
Première montagne. Trois aliens en vol groupé.

COMMENTAIRE

EL NIONIO

Evidemment, à côté de Spriggan ou de Raiden, Gradius semble un peu léger ! Des ennemis petits et sans originalité, pas de déluge de feu à l'écran, un choix d'armes qui n'a rien de psychédélique... Le jeu date un peu, ça se voit, mais aucun rapport avec les Spaces Invaders et autres Galaga "revisited" à la sauce années 90... Car le challenge de Gradius est vraiment prenant, la difficulté est dosée juste ce qu'il faut, et il y a même des passages secrets et des bonus cachés... A la première montagne coupée, par exemple... Mais chut ! En outre, les 8 niveaux sont très variés et progressifs. Il y a aussi un plaisir certain à manœuvrer le vaisseau dans des labyrinthes d'astéroïdes sous le feu permanent des tourelles adverses. Bref, sans esbrouffe, Gradius vous accroche et ne vous lâche plus.

Un passage difficile : tourelles horizontales et verticales. Il faut se glisser par le haut.



EDITEUR : KONAMI
PRIX : D
DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : MOYEN
NOMBRE DE VIES : 3
OPTION CONTINUE : NON
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1
CONTROLE : PARFAIT

1-2 JOUEURS | **HU-CARD**

COMMENTAIRE

ROCKET

Bon, je suis bien embarrassé... Moi qui n'aime que les bagarres ultra-violentes et ultra-colorées style Spriggan, normalement, je devrais jeter à la poubelle ce Gradius ! Pourtant, je dois avouer que je me suis sévèrement attardé sur le test, et que je me referais bien tout de suite une petite partie... Il faut dire que, sans avoir rien de génial, l'animation est très bonne, très fluide, le vaisseau est agréable à piloter, et les armes sont vraiment au point. En fait, la seule vraie faiblesse serait au niveau des monstres de fin de tableau, répétitifs, sans invention. Pour le reste, on joue, on joue, tout en se demandant pourquoi on s'acharne à ce point sur un programme qui n'est pas du dernier cri ni de la dernière bourre... Et puis l'option deux joueurs est excellente, sans ralentissement ! Et puis... Allez ! Gradius, c'est du tout bon !

L'espace devient un affreux labyrinthe. Le vaisseau doit s'ouvrir un passage en détruisant les rocs roses tout en évitant, bien sûr, les tirs des tourelles.

C'est un piège : à peine vous êtes-vous engagé au cœur de ces rocs, qu'une escadrille énorme d'aliens se jette sur vous !

PRESENTATION 63%

Modeste, mais le système de sauvegarde de "horoscopique" des scores est marrant.

GRAPHISME 51%

Parfaitement adapté à l'action, mais quand même assez sommaire.

ANIMATION 48%

L'animation des sprites est faible. Le scrolling est très souple et précis. Gestion parfaite des collisions.

BANDE-SON 64%

Bruitages banals. La musique est entraînante et vous reste dans le crâne...

JOUABILITE 92%

En dix secondes, vous avez tout pigé ! Maniement efficace. Du velours.

DUREE DE VIE 81%

Le genre de jeu dont on n'arrive pas à s'arracher. L'ensemble des niveaux donne longtemps du fil à retordre.

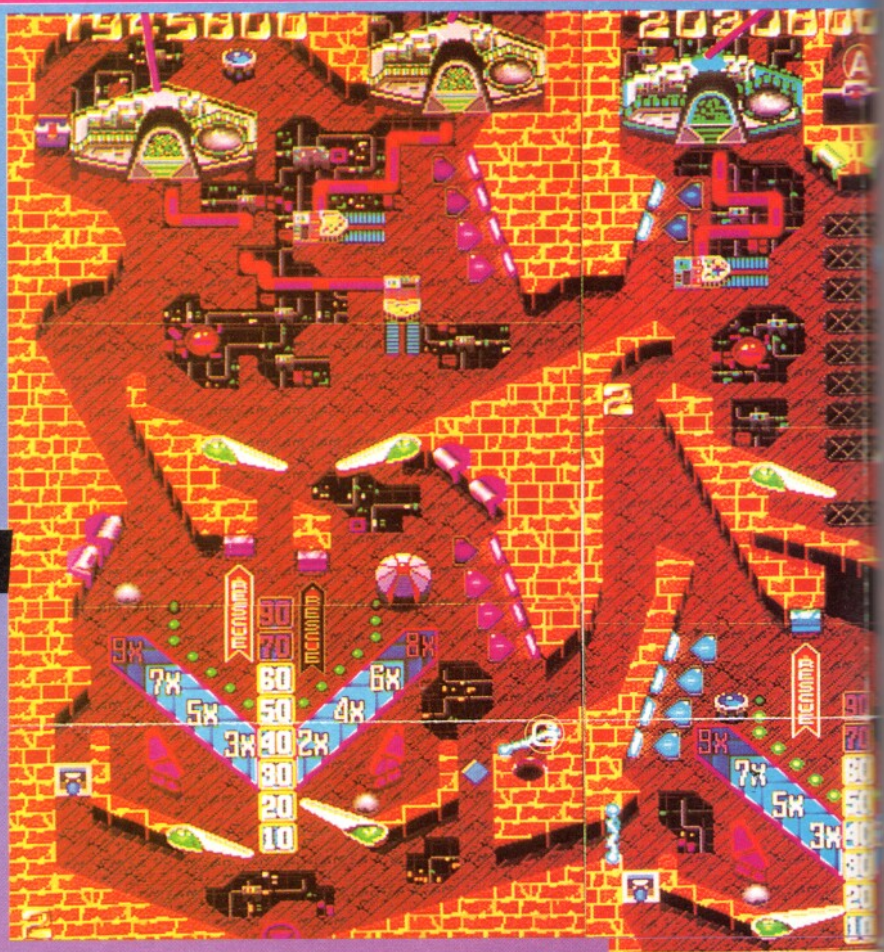
INTERET 70%

Un programme passionnant avec, cependant, beaucoup de faiblesses. A

特集

PC ENGINE REVIEW

TIME CRUISE II



La mode des flippers consolo-psychédéliques continue sa poussée : après le douteux Dinoland et le contesté mais amusant Devil Crush, voici Time Cruise II. On y retrouve les mêmes principes de base : le flipper droit actionné avec le bouton de tir, le gauche avec la manette ; tout est affaire de bonus, et la quasi-totalité des cibles sert à faire grimper le total des bonus, ou à augmenter leur multiplicateur ; enfin, des trous permettent d'accéder à des tableaux spéciaux quand on parvient à y loger la bille.

Time Cruise II trouve son originalité dans un plateau de jeu particulièrement gigantesque : à savoir environ une douzaine d'écrans qui, par scrolling vertical ou horizontal, dessinent un flipper géant à plusieurs étages et à trois pistes parallèles. D'ailleurs, on ne perdra la balle que si on la manque à l'étage inférieur central. Vous pouvez le deviner, les parties sont longues...

Autre atout de ce flipper temporel, ses tableaux spéciaux. Diverses machines à voyager dans le temps sont réparties sur l'aire de jeu. Il s'agit d'abord de les activer en touchant des cibles, puis d'y loger la bille. On se retrouve alors en pleine préhistoire, au Moyen Age, en l'an 30427, etc. Ces jeux "à part", très variés, offrent des points, des bonus ou, le plus souvent, une "extra-balle".

Alors, juste un flipper de plus ? Non, car les programmeurs de Time Cruise se sont vraiment donné beaucoup de mal pour simuler les rebonds de la bille et renouveler les tableaux annexes.

4000 ANS DANS LE FUTUR ! Un écran spécial pour gagner une extra-balle. On incline les plates-formes pour faire descendre progressivement la bille vers une cible. Facile, mais chronométré.

COMMENTAIRE

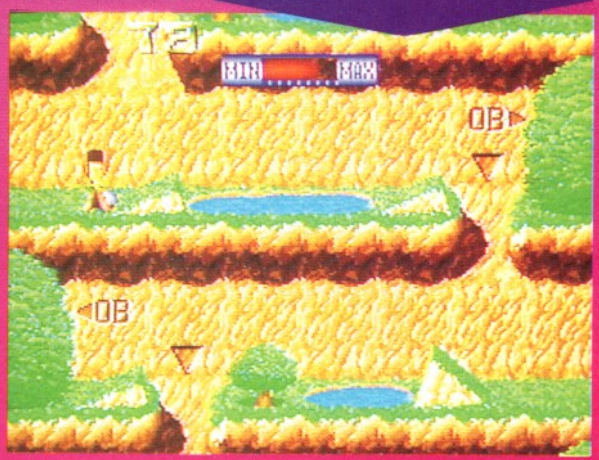
EL NIO NIO

Le premier contact n'est pas bon : le plateau semble confus, on voit mal les cibles et ce qu faire. Mais c'est une impression passagère, qu raît au bout de cinq minutes de jeu... En fait, à étage du plateau, ou dans chaque mini-flipper trois objectifs : 1/ mettre en place les bloqueu empêcheront la balle de redescendre ; 2/ touc cibles pour augmenter et multiplier les bonus ver les machines temporelles et accéder à leu spéciaux. A partir du moment où on a bien co cela, on se régale ! Le contrôle des flips est tr les rebonds de la balle semblent réalistes. Le triomphe, ce sont les tableaux spéciaux ! Les phismes sont originaux, et chaque jeu est une d'arcade à part entière, différente des autres. Sur ce point, Tim Cruise II pulvérise ses concurrents. Seul regret, la partie globa trop longue. Avec un peu d'habitude, il faut vraiment le vouloir laisser tomber la balle au plus bas... Résultat : lors de ma dern séance de test, j'ai marqué 8 500 000 points... mais en 45 minu jeu non stop ! Dur, quand même !

REVIEW

LE MOYEN AGE.
Pas d'extra-balle, mais du bonus et des multiplicateurs de bonus à l'issue de ce tableau spécial.

L'ESCALIER DU TEMPS.
Il engendre de bizarres rebonds de la bille.



PREHISTOIRE !
Partie de golf primitive pour gagner une extra-balle.

COMMENTAIRE

ROCKET

D'abord, réglez la rapidité du bouton qui actionne le flipper droit au plus lent. Sinon, le flipper tremblote, et j'ai cru longtemps que le jeu était bugué ! Passée cette terrible émotion, j'ai vraiment accroché, pas tant à cause du flipper lui-même, qui a pour seule originalité d'être très grand et labyrinthesque, mais grâce aux tableaux spéciaux absolument formidables : parcours de golf préhistorique, combat contre des pieuvres futuristes, coffres magiques, univers "mou" des sauts ratés entre deux époques, etc., je n'avais jamais vu autant de variété et d'imagination sur un programme de flipper ! Là,
Devil Crush, qui n'était pourtant pas mal, est écrasé.
En revanche, j'ai noté un manque très net d'animations dans le jeu normal. Pour continuer la comparaison avec Devil Crush, on ne trouve pas dans Time Cruise de sprites hostiles qui se baladent autour de la boule, pas de monstres, pas de têtes qui changent, pas d'explosions... On joue seulement au flipper et, à certains étages, c'est finalement lassant.
Bon, je ne ferai pas la fine bouche plus longtemps ! L'aire de jeu est suffisamment grande pour renouveler les plaisirs, et le petit nombre d'animations permet une vitesse de jeu inégalée, qui propulse la bille comme une bombe à travers les écrans.
Fameux !

EDITEUR : FACE
PRIX : E
DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : FACILE
NOMBRE DE BILLES : 3
OPTION CONTINUE : —
NIVEAUX DE DIFFICULTE : —
CONTROLE : EXCELLENT

1 JOUEURS | HU-CARD

PRESENTATION 95%
Le menu options avec ses innombrables démos est un chef-d'œuvre.

GRAPHISME 79%
Le plateau de jeu pourrait être moins "sombre" et plus varié. Beaucoup d'imagination dans les tableaux spéciaux.

ANIMATION 70%
90% si l'on considère juste les flippers et la bille, mais les animations de décor sont franchement légères.

BANDE-SON 72%
Multiples bruitages qui rythment bien les coups réussis et musiques honorables.

JOUABILITE 95%
Flips excellents, "bourrage" de la bille dans tous les sens...

DUREE DE VIE 87%
Pas de raison de se lasser vite. De nombreux challenges différents maintiennent l'intérêt.

INTERET 91%
Le meilleur flipper-console pour l'instant ! Dommage qu'on ne trouve toujours pas

REVIEW

F1 中嶋悟 GRAND PRI

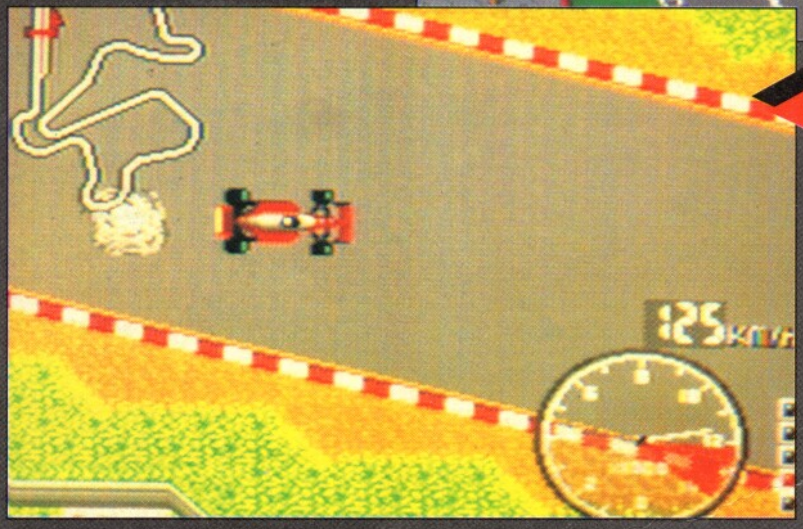
Cette cartouche vous permettra de partager le sort des pilotes de Formule 1. En premier lieu, il vous faut choisir votre véhicule. Les caractéristiques de ce dernier dépendent de cinq facteurs : les pneus, l'aérodynamisme, les suspensions, le moteur, la direction et les freins.

Vous pouvez modifier chacun de ces paramètres mais ils sont en interaction. Ainsi, si vous décidez de changer l'aérodynamisme de votre F1 pour la coller plus efficacement au sol, vous modifierez également la vitesse maximale qu'elle est susceptible d'atteindre. Seize parmi les plus grands circuits internationaux vous sont proposés.

Un système de mots de passe vous permet de reprendre à tout moment vos efforts pour accéder au podium de champion mondial de Formule 1. La cartouche montre le circuit vu de haut ; le programme vous signale les différents virages quelques secondes avant que vous arriviez dessus. Deux types de courses vous sont proposées. Le mode Spot permet de vous exercer sur un circuit particulier alors que le mode Grand Prix vous fera affronter les différents circuits, les uns après les autres, à condition que vous vous qualifiiez.

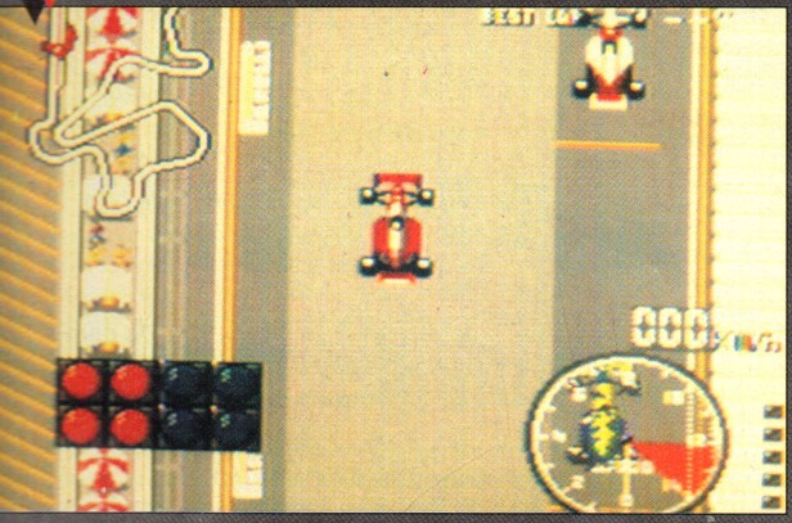
Un co... est pa... près ... frôlan... ture a... des é...

d'un des pi...



Votre pot d'échappement commence à cracher de la fumée. Il serait peut-être temps de s'arrêter dans votre stand.

Sur la grille de départ, prêt à partir...



COMMENTAIRE

BANANA SAN

Malgré quelques efforts de cette simulation de Formule 1 concernant notamment la crédibilité tombant sur le circuit, brouillard, voitures ne ré... sant pas de la même façon suivant les conditio... atmosphériques, possibilité de modifier le com... ment du véhicule en "customisant" la F1 ...), Fo... One Grand Prix m'a déçu. Ma première décepti... du mode de visualisation qui a été retenu : la vu... aérienne. Comparé au mode plus classique ad... des logiciels comme Super Monaco GP, je trou... celui de F1 plonge moins le joueur dans l'ambia... d'une course automobile. Mais le plus gros rep... vient du contrôle de la voiture qui est positivem... infernal. Un bouton sert à faire tourner la voitur... lorsqu'elle est alignée dans la bonne direction, les deux autres t... correspondent à l'accélérateur et au frein.

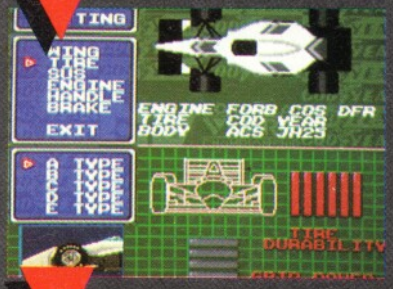
REVIEW

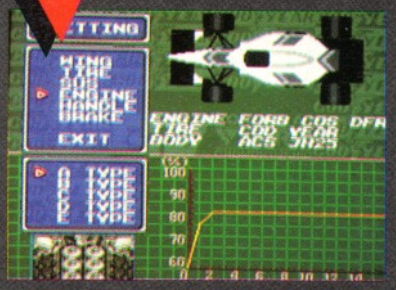
COMMENTAIRE

KANEDA KUN

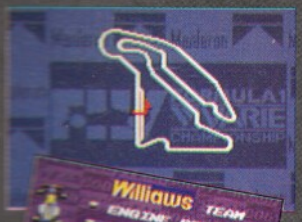
Même si j'ai eu un peu moins de problèmes pour dirIger ma F1 que Banana (qui a été victime d'un accident de poussette à trois ans et qui depuis souffre de quelques troubles psychomoteurs), je dois reconnaître que c'est un peu la galère pour enchaîner les virages à moins d'adopter un pas de sénateur ! Pour être très franc, j'ai trouvé cette cartouche inintéressante. Je préfère largement un bon beat'them up bien sanguinolent à la lutte désespérée que j'ai menée contre mon joypad pour faire faire des tours de piste à cet amas minuscule de pixels sensé représenter une Formule 1.

Les éléments que l'on peut modifier : pour chacun des éléments, vous pouvez remplacer telle ou telle pièce afin d'améliorer vos performances.



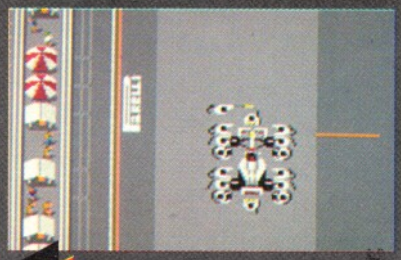


Les différents circuits n'attendent que vous !



Choisissez votre véhicule parmi 16 Formule 1.

Le ravitaillement sur votre stand.



Tête à queue dans une balustrade.

EDITEUR : VARIE
PRIX : E
DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : DIFFICILE
NOMBRE DE VIES : —
OPTION CONTINUE : —
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1
CONTROLE : LAMENTABLE

PRESENTATION 25%

Pas de présentation ou d'introduction et un écran trop chargé.

GRAPHISME 67%

Des graphismes très simples, voire sommaires, à part quelques digitalisations.

ANIMATION 78%

Des effets travaillés : voiture qui dérape, moteur qui prend feu, pluie....

BANDE-SON 43%

Une musique qui énerve rapidement, sur laquelle on a plaqué le bruit du moteur.

JOUABILITE 46%

Le mode contrôle de la voiture demande un temps d'apprentissage tel qui supprime tout plaisir à cette simulation.

DUREE DE VIE 23%

A part les passionnés de F1 ou les masochistes, je ne vois pas qui peut s'amuser avec cette cartouche !

INTERET 34%

Heureusement qu'il existe d'autres simulations de F1 sur console !

特集

MEGADRIVE

REVIEW

Dahna

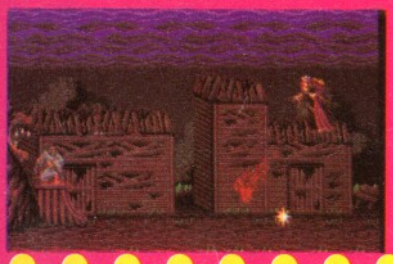
女神誕生

L'histoire débute avec l'attaque d'une diligence par des hommes en armure. Elle contenait deux sœurs jumelles âgées d'une dizaine d'années et l'une d'elles a été enlevée par ces cavaliers. Quelques années plus tard, dans un village éloigné, un prêtre est rapté à son tour par une mystérieuse sorcière, alors qu'il tentait de protéger les habitants des incursions de soldats pillards. Dahna, la jumelle rescapée, part à la recherche de celui qui l'avait recueillie et élevée. A la fin du jeu, une surprise concernant l'identité de son adversaire l'attend ! Dahna, fière amazone, manie sa lourde épée avec une dextérité certaine. Les cheveux flottants dans le vent, elle frappe d'estoc ou de taille, s'accroupit ou, au contraire, bondit dans les airs... Le jeu se déroule suivant un scrolling horizontal ou vertical et Dahna doit abattre les soldats en armes, les mages renégats et différents monstres et créatures grotesques. Il lui faut également éviter certains obstacles comme des trappes ou bien des rochers qui dévalent les pentes. En bas de l'écran, une zone d'informations affiche l'état de vos forces physiques et vos capacités en magie. Deux sortes de bonus vous permettent de les accroître.

▲ *Ces espèces de démons ailés vous lancent des sortes de shuriken.*

▲ *Une des curieuses montures de Dahna.*

L'ENLEVEMENT DU PRETRE



Le prêtre est en train de prier devant la statue d'une divinité, lorsqu'il se retourne, surpris par le bruit que font les villageois fuyant devant la soldatesque. Il élimine rapidement les ennemis grâce à un sort magique. Mais voilà que surgit une sorcière, qui le neutralise et l'emporte avec elle.

COMMENTAIRE

BANANA SAN

Dahna offre des sprites aux dimensions très petites, même s'ils sont plutôt agréables à voi et bien animés. Mais, bien souvent, ils sont un peu perdus au milieu de l'écra : on voit ainsi la (petite) héroïne affronter un ou deux (petits) adversaires et, autour d'eux, un décor quasiment vide ! Autant la taille des sprites peut s'explique lorsqu'il s'agit d'en afficher et d'en animer une quantité importante à l'écran, autant dans le cas de ce jeu on est en droit de suspecter une crise de paresse aiguë chez les programmeurs ! D'autre part, la jouabilité n'est pas extraordinaire et les décors ne sont pas très soignés ; trop simples et trop répétitifs, ils utilisent un nombre réduit de couleurs.

REVIEW

COMMENTAIRE

KANEDA KUN

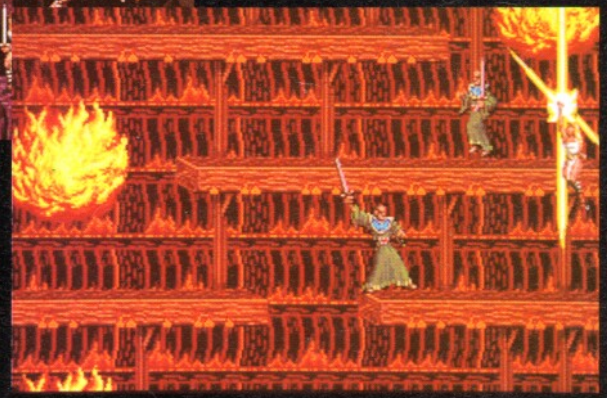
Si les sprites sont effectivement de petite taille, l'animation est néanmoins de bonne qualité. Les différents mouvements de Dahna sont étonnants grâce à des animations dotées de nombreuses étapes intermédiaires. L'héroïne court, s'arrête brusquement emportée par son élan, virevolte de tous côtés... d'une façon très réaliste. Ces animations sont remplies de petits détails : par exemple le gros adversaire patibulaire à la massue perd son sang après quelques bons coups d'épée ; Dahna tourne la tête vers l'endroit d'où vient le bruit lorsque le chevalier en armure charge... Un autre point fort de cette cartouche vient de l'effort d'originalité dont ont fait preuve les programmeurs. Dahna commence ses combats juchée sur le dos d'une espèce de géant verdâtre, brute épaisse mais efficace, qui saute à pieds joints sur l'adversaire (en faisant trembler l'écran) ou lui assène de grands coups de poing. Notons aussi la possibilité de récupérer la monture d'un ennemi et de poursuivre le combat juché sur un cheval ! Hormis ces quelques points positifs, Dahna reste graphiquement moyen et d'un intérêt trop limité pour figurer au nombre des jeux incontournables.

LA MAGIE, UN GADGET ACCESSOIRE DANS DAHNA

En bas de l'écran, dans le cadre, apparaissent vos points de magie. Vous les augmentez en détruisant des mages ennemis et en récupérant des bonus sur leurs corps . La magie n'est pas d'un grand secours, sauf si vous patientez jusqu'à ce que votre potentiel de magie ait atteint son maximum.

Un petit sort magique pour se débarrasser du gardien du premier niveau selon un principe cher à Golden Axe !!

Dans un paysage volcanique, vous affrontez vos adversaires. A droite de Dahna se trouve un des bonus qui renforce ses forces.



Combat contre des mages.

EDITEUR : IGS
PRIX : E
DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : MOYEN/DIFFICILE
NOMBRE DE VIES : 1
OPTION CONTINUE : 5
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3
CONTROLE : MOYEN

1 JOUEURS | CARTOUCHE

PRESENTATION 76%
Quelques images animées introduisent rapidement l'histoire.

GRAPHISME 68%
Les décors sont décevants : des couleurs limitées, des graphismes similaires pendant les 3/4 de chaque niveau...

ANIMATION 92%
Sprites un peu petits, animation de qualité et bourrée de détails hyper-réalistes.

BANDE-SON 42%
Pas de musique seulement du bruit.

JOUABILITE 65%
La gestion du joystick n'est pas idyllique...

DUREE DE VIE 78%
Seule la difficulté de certains passages permet au jeu d'atteindre une certaine durée de vie.

INTERET 68%
Un beat-them-up qui possède quelques idées intéressantes mais qui pêche par des décors répétitifs, des actions trop classiques et une jouabilité moyenne.

sodipeng

SODIPENG

-BP 2- 56200 LA GACILLY

Revendeurs:
Tél: (16)99.08.89.41 Fax:(16)99.08.82.67

HOT LINE
(16)99.08.95.72

TOUS LES MOIS GAGNEZ DES CONSOLES, DES JEUX, DES PINS EN JOUANT SUR 3615 code SODIPENG

3615

SODIPENG

Pour connaitre toute l'actualité PC Engine

TIPS

La fin de l'année est passée et vous n'avez obtenu aucun résultat sur aucune cartouche. Vous êtes démoralisé, désespéré. Vos amis vous tournent le dos. Vos parents évitent votre regard. Vous vous sentez seul, nul, fatigué... Une seule solution : la section Tips de Consoles +. Soudain les musiques enivrantes de niveaux inconnus sortent de votre chambre comme des effluves de succès. On se précipite, on se bouscule. Des amis sonnent à la porte, les bras chargés de bouteilles de champagne. Le chien aboie. Votre père pose sur votre épaule une main rude et chaleureuse. Votre mère sort son mouchoir. Vous, vous baissez modestement les yeux... CONSOLES + : ON VA FAIRE DE TOI UN SACRE TIP !

SEGA

CHOPLIFTER

Une cartouche qui n'est pas toute jeune, on vous l'accorde, mais le jeu reste excellent. A l'intro du jeu, faites HAUT, BAS, GAUCHE, DROITE. Si tout va bien, vous obtenez un écran d'options, qui permet de choisir son niveau. Vous pouvez ensuite répéter la même manipulation et un écran de choix plus précis apparaît comme par magie !

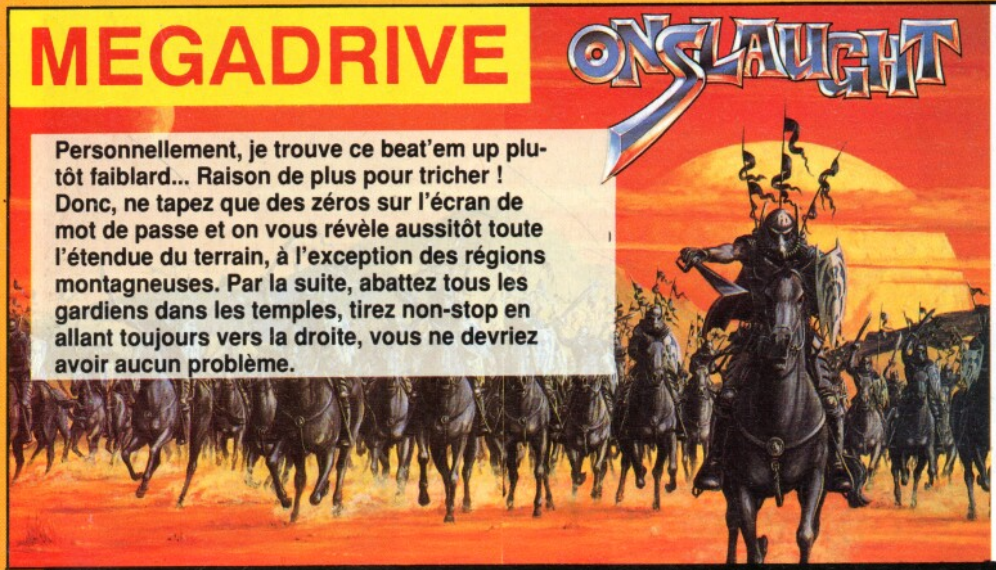
POWERSTRIKE

Dix vies pour survivre plus longtemps dans cet éternel shoot'em up à scrolling vertical ! La méthode est simple : sur l'écran de titre, presser **BAS, DROITE, BAS, BAS, GAUCHE, DROITE, HAUT, BOUTON 1, BOUTON 1.**

SPIDER-MAN

Deux des vilains de fin de niveau possèdent les clefs indispensables à Spiderman pour désamorcer la bombe. La clef du Lézard est tout à droite de l'aire de jeu ; il faut se laisser tomber dans la trappe. Le niveau suivant est un peu plus difficile. La clef d'Electro est gardée par une escouade de générateurs électriques. La solution est de marcher au travers des générateurs plutôt que de les éviter avec la toile. Le rythme des décharges électriques est le même pour tous les générateurs, il est facile à déceler et à prévoir. Quant à l'Homme-Sable, attendez-le à côté d'une des cinq pompes à incendie. Frappez la pompe, et Sandman s'effondre, abandonnant sa clef !

MEGADRIVE



Personnellement, je trouve ce beat'em up plutôt faiblard... Raison de plus pour tricher ! Donc, ne tapez que des zéros sur l'écran de mot de passe et on vous révèle aussitôt toute l'étendue du terrain, à l'exception des régions montagneuses. Par la suite, abattez tous les gardiens dans les temples, tirez non-stop en allant toujours vers la droite, vous ne devriez avoir aucun problème.

DECAP'ATTACK

La boutique du pharmacien est bien alléchante... Mais tous les remèdes qui y sont vendus ne sont pas profitables en toutes circonstances.

POTION ROUGE : A éviter lorsque vous devez sauter de plate-forme en plate-forme, car vous aurez alors beaucoup de mal à bien juger vos trajectoires et atterrissages.

POTION BLEUE : Attention, elle ne vous protège pas si vous tombez dans un lac de lave !

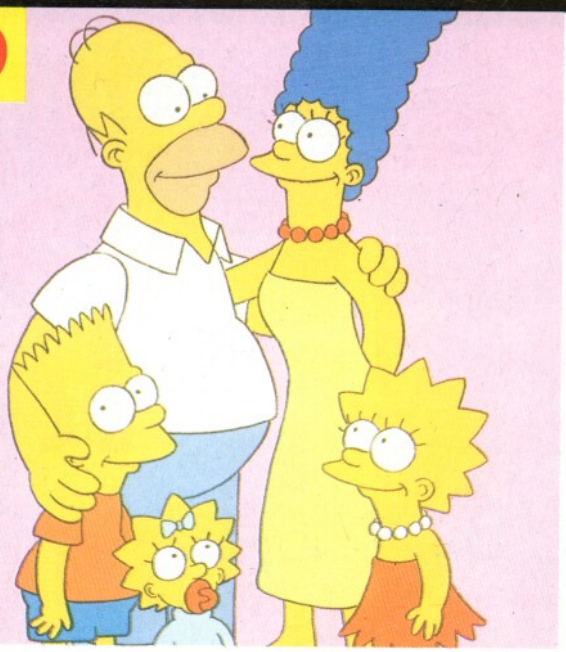
POTION JAUNE : Elle vous donne le pouvoir de lancer une décharge d'énergie. A ne pas gaspiller en cours de jeu, mieux vaut la garder pour le monstre de fin de niveau.

TUBES A ESSAIS : C'est presque de l'arnaque ! Ils augmentent vos capacités, mais si légèrement... Déconseillés !

NINTENDO

LES SIMPSONS

Comment ? Bart a encore des secrets pour vous ? Au troisième niveau, entrez dans le premier building qui se présente et allez à la première plate-forme, sous les bouches d'aération ; attendez que les pièces vous déferlent sur le dos ! Pour 50 pièces, vous gagnez une vie "gratuite". ET vous pouvez en prendre des provisions...
Autre chose : pour accéder à un "sound test", lancez une roquette sur le E du panneau Kwik E Mart.

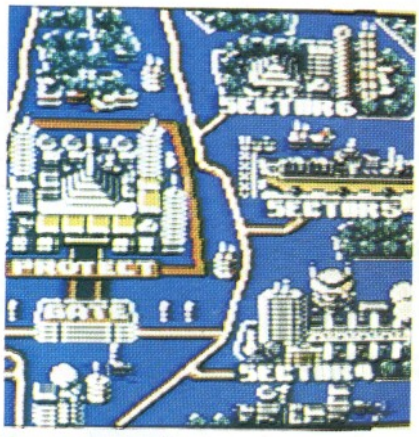


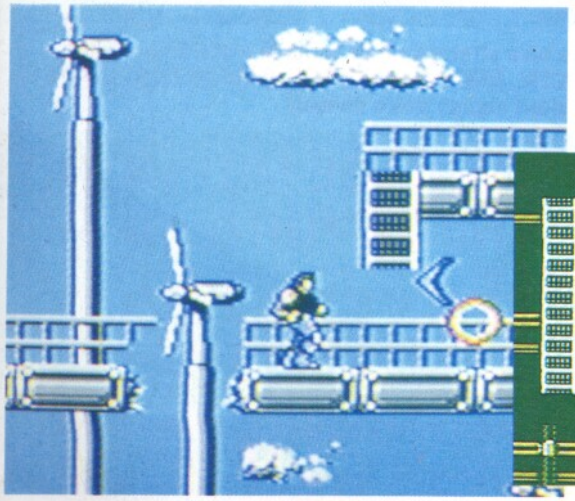
Pour ce jeu sans gravité, un tip astucieux qui vous fera obtenir huit hommes dès le début. Entrez LOBB comme mot de passe. C'est tout. Il est amusant de noter que ce même mot de passe donne une foultitude d'armes dans un autre jeu, Buraï Fighter. Bizarre.

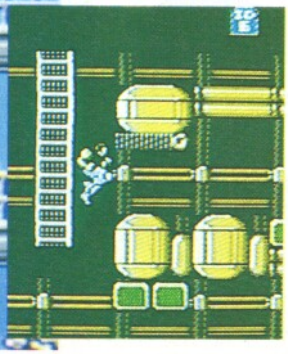
POWER BLADE

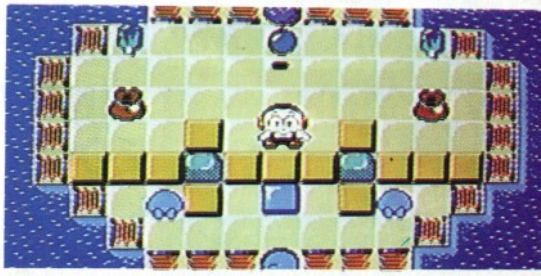
Si vous êtes encore un "accro" de ce jeu de plates-formes après tout très honorable, voici quelques mots de passe.

NIVEAU 2 : B2712209
NIVEAU 3 : G3784JD2
NIVEAU 4 : 6843DI2F









KICKLE CUBICLE

Pour accéder aux niveaux secrets extra-durs de Kickle, appuyez sur BAS avant même d'allumer votre NES. Ensuite... allumez votre NES ! L'écran est tout blanc. Pressez SELECT : le vrai challenge commence !

FIOLE ORANGE : elle est censée augmenter la portée et la puissance de vos lancers de tête. L'effet est presque imperceptible. A éviter aussi.
L'OBJET SPECIAL
Pour l'obtenir, laissez-vous tomber tout droit et courez vers la droite. Frappez la statue et vous obtiendrez ce truc en forme d'abdomen !

VIE ET MORT

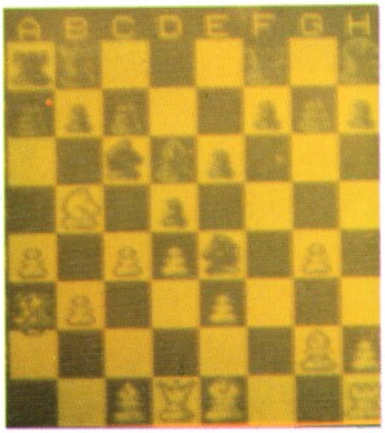
Voici un drôle de tip ! Si vous voulez des vies infinies dans Decap'attack, débrouillez-vous pour mourir exactement au même moment qu'un monstre de fin de niveau... Inhabituel, non ? Mais efficace et assez facile, on l'a fait !

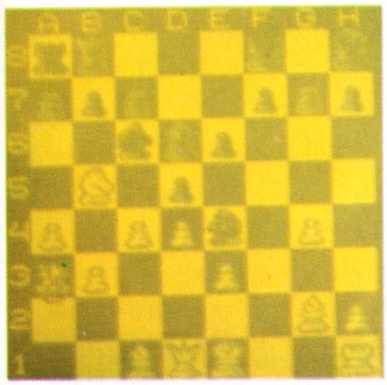
Les dinosaures sont parfois un peu durs à cuire, non ? Sélectionnez le joyau et lancez un diamant vers le dinosaure : il s'arrête pile et est incapable de vous attaquer. Tapez-le sans pitié sept fois de suite, et il aura son compte ! C'est trop facile...

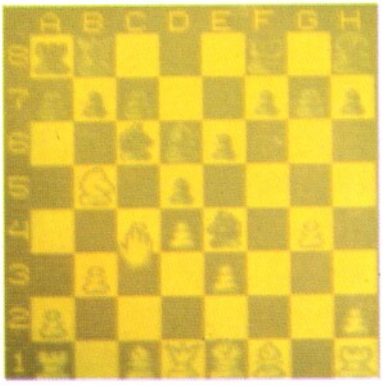
GAMEBOY TIPS

CHESS MASTER

Quand vous roquez, pressez le bouton A deux ou trois fois, et attendez deux-trois secondes que la voix dise "capture" (et non "castle"). Pressez alors le bouton B et le bouton Select. Votre roi s'est transformé en tour. Résultat, l'ordinateur est incapable de vous mettre en échec et mat et ne pourra plus jamais vous battre ! La honte...







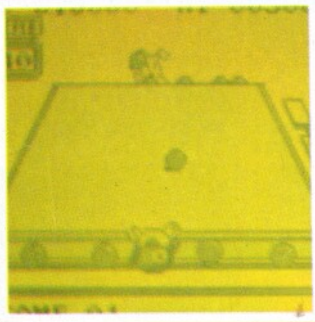
Un tip pour le jeu le plus stratégique de toute la ludothèque Game Boy. Pressez GAUCHE, DROITE, B, SELECT, GAUCHE, DROITE, B, SELECT et START pour choisir votre niveau.

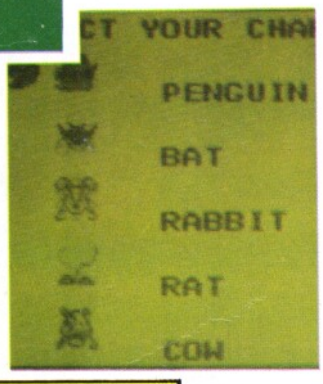
PARODIUS

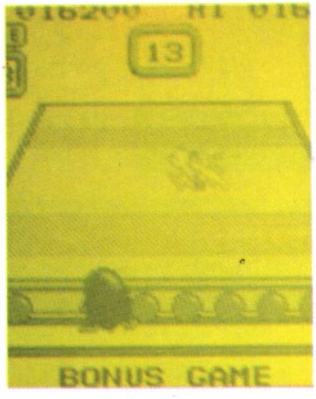
On vous offre un équipement complet d'armes, tout ce dont vous rêvez ! Faites HAUT, HAUT, BAS, BAS, GAUCHE, DROITE, GAUCHE, DROITE, B, A, B, A à tout moment du jeu. Waouh ! Ça marche !

KING OF THE ZOO

Cette fois, votre règne sur le Zoo ne sera plus contesté. Pour choisir votre niveau, pressez **GAUCHE** et **B** simultanément, puis **A**, **HAUT** ou **BAS** pour sélectionner le niveau de départ. Manip' à affectuer après le choix du type de joueur.







TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

Quand vous commencez à manquer d'énergie, mettez le jeu en pause et faites HAUT, BAS, GAUCHE, DROITE, A, B. Votre énergie remonte d'un coup au max, et vous êtes reparti pour de nouvelles aventures !

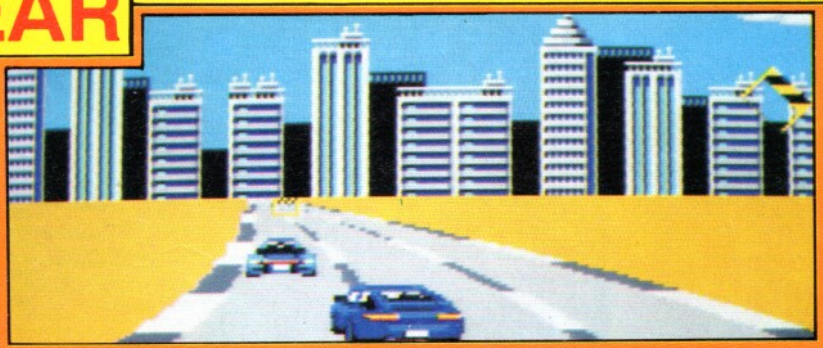
MERCENARY FORCE

Les mercenaires ne font rien pour rien, c'est connu. Mais refuse-t-il "quelque chose pour rien du tout" ? Sans doute pas. Alors, faites HAUT, SELECT, A, B, et START. Vous commencerez le jeu avec dix fois plus d'argent que normal. Suffisant ?

GAME GEAR

CHASE HQ

Un tip bizarre, parce que c'est presque la règle du jeu, et pourtant ce n'est dit nulle part. Les barils d'essence du niveau 2 vous donnent une vie continue supplémentaire si vous les dégommez systématiquement. Essayez, vous verrez !

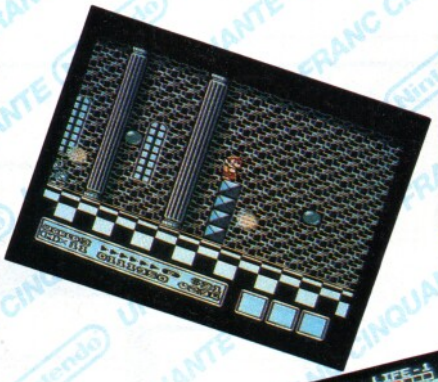


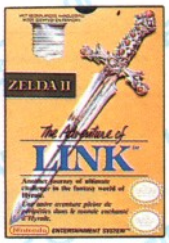
RASTAN

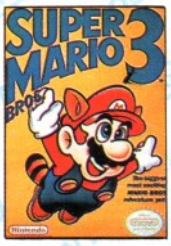
Il faut du courage pour chercher des vies continues sur ce jeu qui donne plutôt envie de tout arrêter... Enfin, si vraiment vous le voulez, faites HAUT et START à la fin du jeu, et vous pourrez poursuivre votre triste partie.

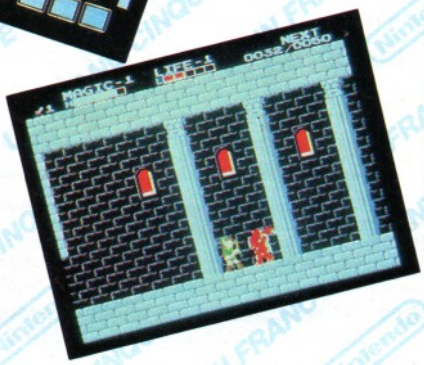
Un franc cinquante, c'est le prix moyen d'une heure de suspense, de fous-rires, de folles péripéties à travers les mondes imaginaires de Nintendo. Comparez.

Super Mario 3, **jeu d'aventure-action: pour 430 F*, passez 300 heures d'astuce, de drôlerie et de recherche dans des contrées sorties des rêves d'enfants. Un héros attachant, une épopée sans pareille.**









The Adventure of Link, **jeu d'aventure, 390 F*: selon les spécialistes du standard SOS Nintendo, ce jeu vous captivera entre 250 et 300 heures pleines de découvertes permanentes et de rencontres surprenantes.**

EXCLUSIVEMENT SUR CONSOLE

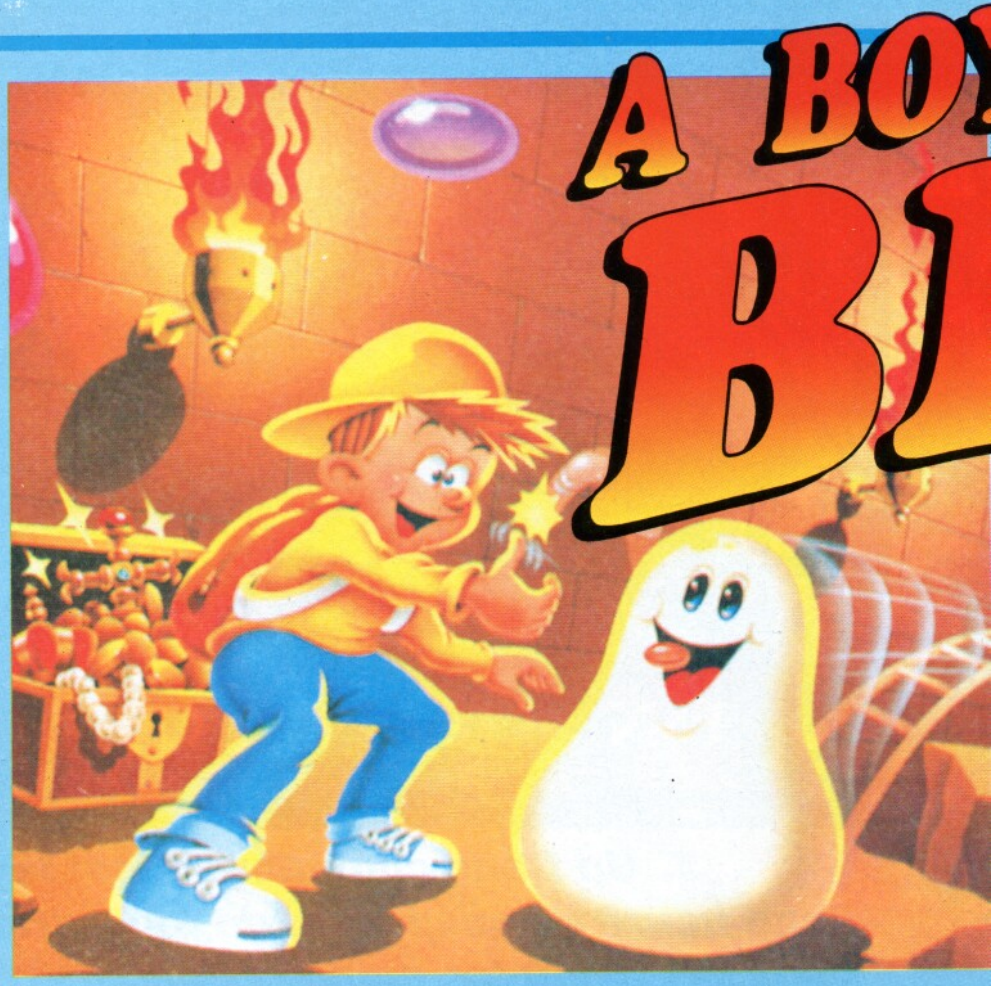
Nintendo®

Club Nintendo **BP14, 95311 Cergy-Pontoise Cedex** SOS Nintendo **(1) 34 64 77 55** 3615 Nintendo **minitel**

* Prix pratiqué généralement constaté

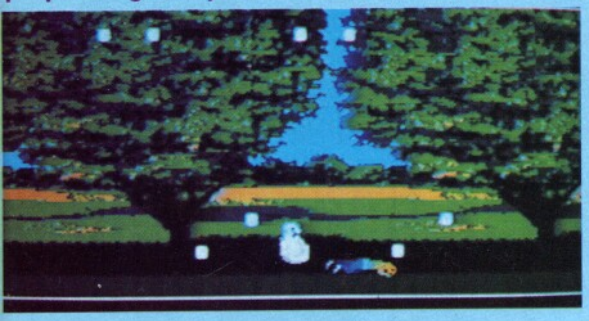
NINTENDO TIPS

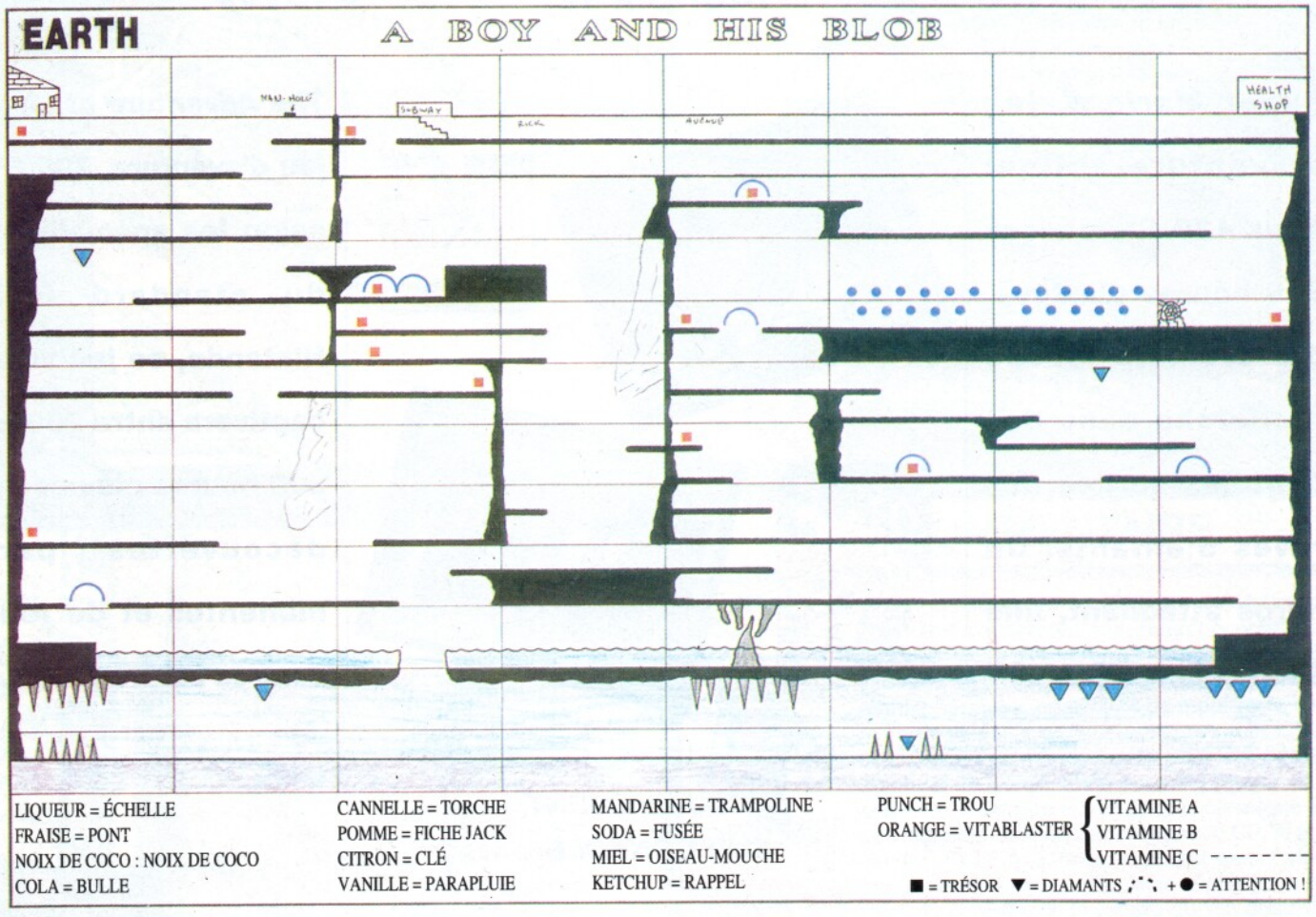
Allez, c'est Noël (enfin, c'était...), alors on vous fait une fleur ! Deux pages sur le Blob et son petit gars (ou l'inverse), avec deux plans qui vont vous tenir par la main dans cet affreux dédale ! Après ça, si vous vous trompez encore, on renonce...



LA TERRE

La traversée du niveau Terre est largement facilitée par ces quelques principes...
1/ utilisez le bonbon à la mandarine pour atteindre les diamants tout en haut de certains écrans
2/ ceux à la cannelle pour ôter les toiles d'araignée
3/ ceux au cola pour traverser les chutes de pierres
4/ ceux à la pomme servent à faire sauter les plaques d'égouts quand les trésors sont ramassés.





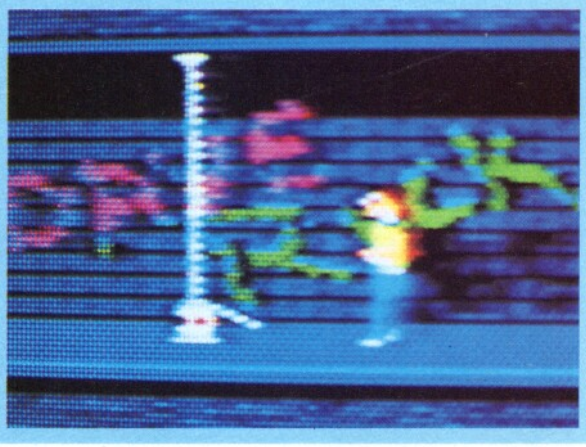
AND HIS .OB

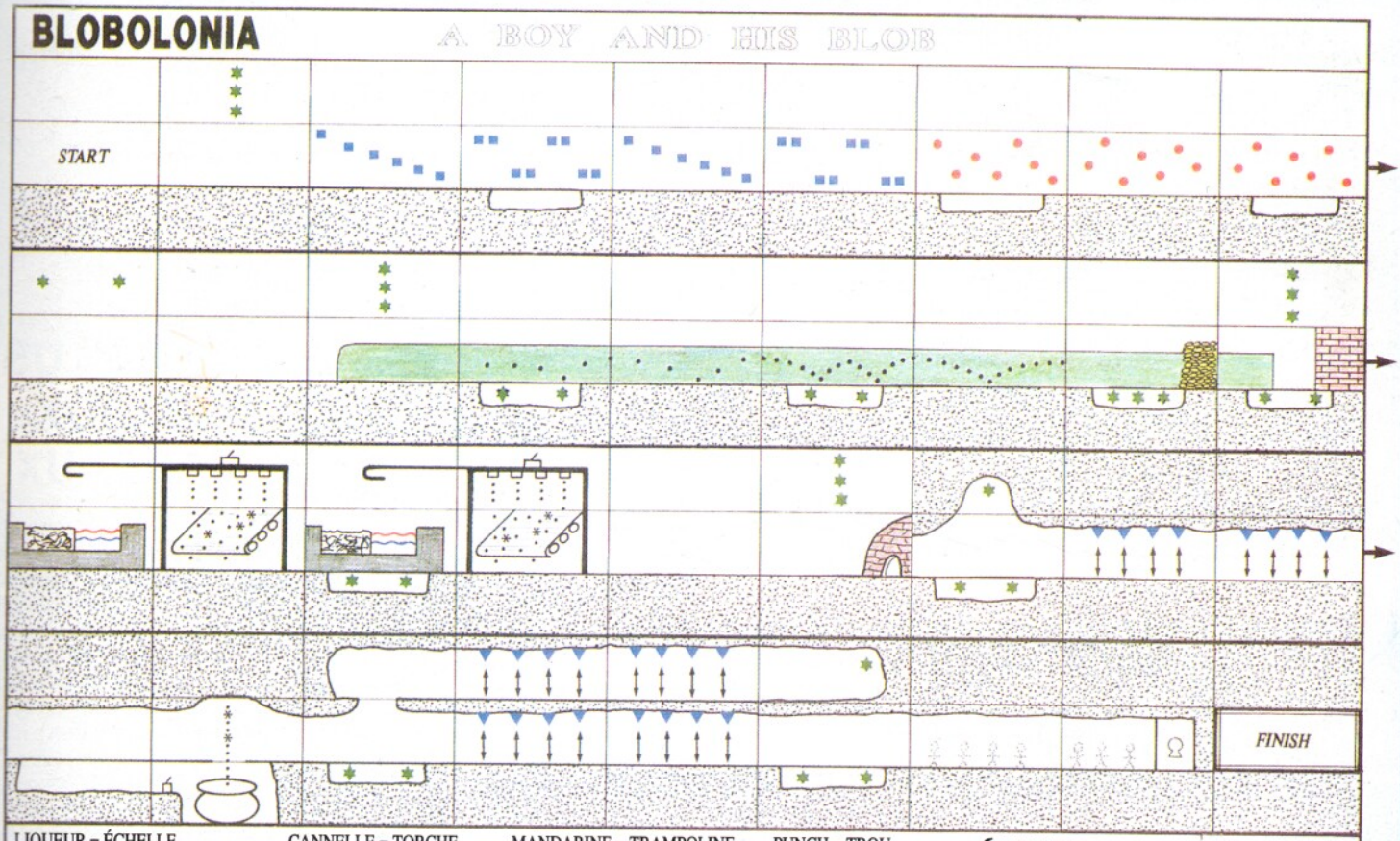
LE MESSAGE SECRET

Amusant : à la surface de Blobolonia, il y a un message secret à trouver. Pour l'obtenir, détruisez le premier groupe de bombes-cerises. Descendez sous terre. Donnez à Blob un bonbon au punch. Descendez encore un peu. Partez vers la gauche, et le petit gars se retrouve prisonnier de la cage ! Alors, allez plutôt vers la droite : vous aboutirez à coup sûr au chaudron ! Maintenant, si vous remontez et retournez jusqu'au début du monde, vous ne trouvez plus personne sur votre chemin !

BLOBOLONIA

On atteint cette partie du jeu à l'aide du Blob Rocket. C'est l'étape la plus dure !
Suivez attentivement nos conseils.
1/ Les machines à bonbons et les cuisinières sont déconnectées en utilisant les interrupteurs marqués sur la carte.
2/ N'oubliez pas de sauter pour récolter les pastilles de menthe.
3/ Pour détruire l'ignoble Empereur de Blobolonia, c'est simple : quand Blob est enfermé dans sa cage, allez vers lui et envoyez-lui un bonbon à la pomme. Maintenant, asseyez-vous, et assistez tranquillement au final !





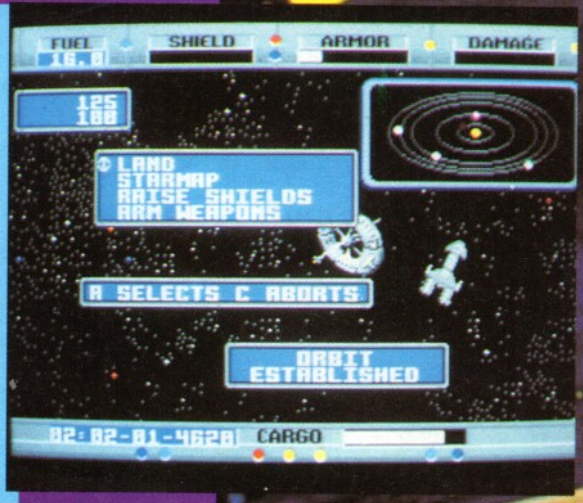
LIQUEUR = ÉCHELLE
FRAISE = PONT
NOIX DE COCO : NOIX DE COCO
COLA = BULLE
CANNELLE = TORCHE
POMME = FICHE JACK
CITRON = CLÉ
VANILLE = PARAPLUIE
MANDARINE = TRAMPOLINE
SODA = FUSÉE
MIEL = OISEAU-MOUCHE
KETCHUP = RAPPEL
PUNCH = TROU
ORANGE = VITABLASTER { VITAMINE A, VITAMINE B, VITAMINE C
BONBON À LA MENTHE
• : POPCORN
■ : MARSH MALLOWS
● : BONBON À LA CERISE
▼ : CHOCOLAT

MEGADRIVE TIPS

Il faudrait faire des calculs exacts, mais Starflight est très certainement le jeu le plus énorme sur Megadrive. Des milliers de planètes, des centaines de systèmes stellaires à explorer... Plus une complexité de choix, d'options, d'équipements, qui a de quoi laisser perplexes les aventuriers de l'espace les plus aguerris ! Essayons donc, sous-cette-obscure-clarté-qui-tombe-des-étoiles, d'y voir plus clair.

BESOINS DE PREMIERE NECESSITE

Le seul moyen pour faire de l'argent étant la prospection minière, il vous faut de quoi stocker les minerais. Un Véhicule de Terrain est nécessaire, même au début du jeu. Achetez des "ice runners", des pontons, des containers supplémentaires et des "turbo chargers". Foncez vers la première planète venue. Là, prospectez, minez autant que possible, retournez à la base pour vendre tout, et achetez de meilleurs propulseurs, encore plus de containers, et de l'Endurium. Gardez un peu de sous pour un futur "mineral scanner" performant... Quant vous l'aurez, tout le potentiel minier de chaque planète sera à vous ! Pour le moment, inutile d'acheter du blindage lourd, un radar, des armes sophistiquées.



LE TITANIUM, ON AIME !

Quand vous réparez votre vaisseau en plein espace, votre mécanicien réclame souvent des matériaux bruts, généralement du Titanium. Repérez les besoins en matériaux de chaque système et stockez-en environ 5 tonnes dans vos soutes. Faire les réparations soi-même, comme dans la réalité, permet d'économiser beaucoup d'argent. Les mécaniciens de la base ont la main lourde...

DES CADEAUX ENTRE LES GALAXIES

Tout ce qui peut réellement faire la puissance de votre vaisseau vient des objets que vous trouverez dans le cosmos. Voici une liste de tout ce qui est bon, expliquant en plus ce à quoi ça sert. Evidemment, vous aimeriez savoir où on trouve ces merveilles... Lisez donc un peu, dans le manuel, le carnet de bord du capitaine ! Au fait, vendez le Dodecahedron le plus vite possible : il détraque toutes vos armes !

HYPERCUBE : Montre les rencontres proches sur la carte.
RING DEVICE : Indique les flux sur la carte stellaire.
FLAT DEVICE : Téléporte le TV sur le vaisseau quand il se trouve à court d'énergie.
WHINING ORB : Rend la race Spemin très amicale !
TESSERACT : Augmente l'efficacité globale du vaisseau.
RED CYLINDER : Montre les objets cachés sur la surface des planètes.
ROD DEVICE : Accroît la puissance de tous vos systèmes offensifs.

LES PLU BEAUX CADEAU

Les deux plus beaux ob sont à trouver dans le s Uhlek. Les avoir, c'est r Starflight presque facile malheur, les Uhlez ont m vais caractère et cherch toujours l'affrontement. chez-vous à les fuir et fi vers votre destination : rez le système planétair 18,50, la planète 5, coor nées de surface 15N x 4 second objet est dans le tème 112,200, planète 3, données de surface 59N 64W. A la différence des autres objets, ceux-ci ne pas notés dans le livre d bord du capitaine...

LIGHT

QUESTION DE CASH

Le commerce est une bonne idée et permet de remplir votre compte en banque. Mais n'oubliez pas que vous devez rechercher les secrets des Anciens ! Et le commerce prend beaucoup de temps, ce dont vous manquez le plus...

VOTRE EQUIPAGE

Nous ne sommes pas racistes, mais évitez quand même de recruter des Thrynn ou des Elowans dans votre équipage ! Bien que talentueux, ces deux peuples sont en guerre, et dès qu'ils détecteront leur ennemi héréditaire, ils ne vous seront plus utiles. Ne négligez pas les androïdes : ils peuvent accumuler beaucoup de nouvelles capacités ! En fait, multipliez les expériences en mêlant différentes races.

COMMENT EQUIPER LE VAISSEAU ?

Quand vous avez un nouveau "mineral scanner", l'argent rentre à flots. D'abord, achetez de meilleurs propulseurs, puis des boucliers, une coque lourde et des armes. Economiser pour s'offrir plus tard les super-armes est tentant. Mais certaines de ces armes sont faites pour les gogos, et vous serez très déçu. Achetez donc progressivement, dosez votre montée en puissance.

LE BON FLUX

Utiliser le réseau de flux téléportateur est le meilleur moyen d'économiser son Endurium. Grâce au Ring Device, vous pourrez voir ces curieux courants sur votre carte. Cependant, vérifiez que votre navigateur n'est pas un rigolo ! Si c'est le cas, il ne verra rien et vous projettera dans les profondeurs les plus sombres du cosmos ! Bref, vous volerez en aveugle !

VERS LE DENOUEMENT

L'essentiel de la solution de Starflight se trouve caché dans le livre de bord du capitaine. On vous y indique la localisation de la planète Crystal, et aussi où trouver le Crystal Orb, indispensable pour atterrir. Le livre de bord dit aussi où trouver les œufs à déposer sur la surface de la planète. Vous avez aussi besoin du Crystal Cone... Quoi qu'il en soit, il faut trouver un œuf supplémentaire pour finir glorieusement l'aventure. Mais où ? Seules des conversations amicales, longues et détaillées avec les autres races vous donneront ce précieux renseignement...

AMI OU ENNEMI ?

Une bonne communication avec les autres races est le seul vrai moyen de sauver la galaxie en retrouvant les secrets des Anciens. Donc, ne vous avancez pas systématiquement boucliers activés et toutes armes prêtes à tirer... Ou, si vous voulez vraiment casser du vaisseau galactique, choisissez bien vos cibles, c'est-à-dire des peuples résolument hostiles. Comme les Gazurtoïds par exemple (des vilains qui ressemblent à des poissons) ou les Mechans, ou encore les fameux Uhleks. Méfiez-vous quand même : les Uhleks peuvent très vite écraser votre vaisseau comme une noisette. Fuyez, c'est plus prudent !

TIPS

BRAVO ! Toujours et encore plus de Tips ! Nous sommes DÉBORDÉS !!!

• BURAI FIGHTER DE LUXE
Game Boy
Pour vous aider, voici tous les codes pour arriver à n'importe quel niveau :

Eagle :	Level 2	HGKM
	Level 3	CPFG
	Level 4	JJCM
	Level 5	DKLF
Albatros :	Level 2	HGNC
	Level 3	BMHB
	Level 4	DGBF
	Level 5	JGJH
Ace :	Level 2	GBHL
	Level 3	MHCB
	Level 4	CDMN
	Level 5	KDPG
Ultimate :	Level 1	GDCP
	Level 2	LMCJ
	Level 3	CCHL
	Level 4	HFKP
	Level 5	BNGN

Tip de David DAUSSIN (13 ans)
Cornellekenstraat 56
1820 STEENSKKERSEEL - BELGIQUE

• HYPER LOAD RUNNER
Game Boy
Vous accédez aux niveaux de votre choix en rentrant le code suivant, sur le dernier tableau : MR-4425.

• WORLD CUP
Game Boy
Entrez ce code et vous accèderez au match final opposant les USA à la Germany : 01631.

• ROCKMAN WORLD
Game Boy
Entrez les codes suivants :

Elecman	A2, B3, A4, D1, D2
El + Fineman	C1, B2, C3, C4, B4
El + Fin + Cutman	A3, B2, B3, B4, C4
El + Fin + Cut + Iceman	A2, A3, B4, C2, C3

Ensuite, vous accéderez à l'avant-dernier niveau. A la fin de celui-ci, vous devrez affronter 5 Boss. Utilisez les armes et l'ordre suivant :

FI :	Boss 1
IC :	Boss 2
QU :	Boss 3
BU :	Boss 4
P :	Boss 5

Après cette dure épreuve, le dernier niveau vous attend, et à la fin de celui-ci, Dr Willy.
Comment le détruire : tout d'abord, détruisez la bouche du robot avec l'arme "P" ou "QU" (Attention ! Evitez les monstres ronds). Ensuite, utilisez l'arme "EN" (la protection) qui renverra les missiles qu'il vous tire, mais le plus dur, c'est d'éviter la tête en métal qui vient vers vous.

Tips de Læticia NICOLI (19 ans)
14, rue de la Fraternité
51200 PIERRY

• GHOULS'N GHOSTS
Megadrive
Sur la page de présentation, appuyez sur haut, bas, droite, gauche. Et appuyez sur :
- A pour la deuxième moitié du niveau.
- haut et start pour le deuxième niveau.
- bas et start pour le troisième niveau.
- gauche et start pour le quatrième niveau.
- droite et start pour le cinquième niveau.

droite et start pour aller directement voir le Boss Loki.

Tip de François DURAND (12 ans)
51, rue des Ecoles
37260

• GAUNTLET
Lynx
Pour commencer au niveau 20, il vous suffit d'appuyer 4 fois sur le bouton "Option 1" dès que le jeu commence. Au bout de quelques secondes, vous vous retrouverez au niveau 20 avec toute votre énergie.

• BLUE LIGHTNING
Lynx
Voici les codes des différentes missions :
Mission 1 : AAAA
Mission 2 : PLAN
Mission 3 : ALFA
Mission 4 : BELL
Mission 5 : NINE
Mission 6 : LOCK
Mission 7 : HAND
Mission 8 : FLEA
Mission 9 : LIFE

Tips de Mathieu REPAIN (13 ans)
7, rue Gustave Flaubert
78190 TRAPPES

• DUCK TALES
Game Boy
Je viens de finir ce jeu et je vais vous donner quelques conseils pour le terminer.
Tout d'abord, vous savez qu'il y a 5 mondes : Amazonie, Transylvanie, Mines africaines, Himalaya et la Lune.
AMAZONIE : tapez dans une souche et vous verrez 1, 2, ou 3 diamants apparaître. Bien sûr, cela ne marche que dans certaines souches (il est conseillé de tuer les ennemis d'abord pour avoir plus de diamants : 3 diamants maximum).
TRANSYLVANIE : tapez dans une tombe RIP et, à tous les coups, vous aurez des diamants sauf une seule tombe : Brrr... A la place, il y aura un fantôme. Baissez-vous et vous l'éviterez. Tapez dans les armures aussi. Prenez garde, quelquefois des têtes vous tombent dessus.
MINES : Pour entrer et trouver la clé, rendez-vous en Transylvanie (on vous enverra automatiquement). Et entrez dans le premier miroir magique (au-dessous de Zaza). Vous trouvez alors un coffre où est enfermée la Skeleton Key. Vous pouvez alors aller aux mines africaines. Tapez cette fois dans les caissons de charbon. Attention ! Il y a (rarement) des plantes piranhas qui sortent.
HIMALAYA : Si vous donnez un coup de canne dans la neige, vous resterez un peu coincé (ce n'est pas grave). Délivrez Bubba et vous aurez un secret treasure qui vous donne 1 point de survie (cœur).
LUNE : C'est le monde le plus dur ! Trouvez la clé, puis entrez dans le passage secret (à côté de zaza) et vous aurez un bloc de commande (sinon vous ne pourrez pas réussir).

Tips de Chenda KHUN (11 ans)
16, Allée des Frères Lumières
77200 TORCY

• NEMESIS
Game Boy
Bonjour,
Je hais le français, c'est débile, ça sert à rien, alors j'en profite pour vous envoyer quelques trucs :
Pour avoir tout l'armement, faites pause, haut, haut, bas, bas, gauche, droite, gauche, droite, B et A, mais ça ne marche qu'une fois.

•DOUBLE DRAGON
Game Boy
Pour vaincre les abobos, essayer de les coincer au bout de l'écran quand ils arrivent et appuyer le plus rapidement possible sur A. Sinon, faire une feinte en montant ou en descendant et revenir devant eux en appuyant sur A.

•BATMAN
Game Boy
Pour un sound test : diagonale, haut, droite, et start quand la page de présentation a fini de bouger.
Au 3-2, pour tuer le dernier hélicoptère et aller à la cathédrale de Joker, il faut éviter ses premiers tirs et quand vous voyez que les blocs noirs qui vont à chaque coin de l'écran arrivent, placez-vous à 5 ou 6 mm de l'hélicoptère (devant lui) et appuyez sur A. Ses tirs ne vous toucheront pas mais les vôtres vont l'envoyer au cimetière en 10 secondes.
Il est souhaitable de ne perdre aucun point de vie avant d'arriver à l'hélico .L'avion n'est pas dur à détruire : éviter ses tirs en allant soit en haut, soit en bas, tout en appuyant sur A.
Pour tuer Joker, il faut les "batarangs" (arme A). Il faut lui tirer dessus en continu : avec les boomerangs, on le touche deux fois plus, car un boomerang part, le touche une fois, revient et le touche une deuxième fois. Il faut sauter pour éviter ses projectiles. Il faudrait arriver avec quelques chauves-souris qui tournent autour de vous, avec ça, c'est plus facile.

• BUGS BUNNY
Game Boy
Stage 80 : HX02

• SUPER MARIO 3
Nes
Pour jouer au mode de Super Mario Bross original, choisir 2 players et appuyer sur A à l'endroit où est écrit start sur la carte du monde 1.

• BURAI FIGHTER
Nes
Stage 7 : Eagle : GQMR
Stage 7 : Ace : SDTL

• GRADIUS
Nes
Tout l'armement avec pause , haut, haut, bas, bas, GD, GD, B, A code mode continu quand Game Over est écrit : bas, haut, B.A.B.A.B.A.B.A. et start.

Tips de Frédéric JEANNEROD
4, rue du Ruisseau
25160 OYE ET PALLET

• SONIC
Megadrive
Cher Consoles +,
Je t'envoie un tip pour avoir toutes les émeraudes dans Sonic pour Megadrive.
D'abord, on fait : haut, bas, gauche et droite, puis on appuie en même temps sur A, B, C et START. Apparaît alors l'écran qui permet de choisir la zone de départ.
Sélectionnez "Spécial Stage" qui vous envoie dans la première zone secrète, prendre l'émeraude et appuyer sur Reset.
Recommencez l'opération et vous vous trouverez alors dans la deuxième zone secrète tout en conservant la première émeraude. Prendre la deuxième émeraude.
Recommencez l'opération jusqu'à ce que vous ayez toutes les émeraudes.
Après, on pourra commencer le jeu au "green hill zone stage 1" en ayant toutes les émeraudes.
ATTENTION : Si vous sélectionnez un autre niveau, vous ne conserverez aucune émeraude.

Tip de Sébastien PERETTI (9 ans)
31, rue des Améthystes
34830 JACOU

• ALEX KID
Sega
Lorsque votre écran marque "Game Over" et que vous possédez au minimum 400 pièces d'or, appuyez sur le haut de votre manette, gardez votre doigt appuyé, puis appuyez 8 fois sur le bouton B. Vous reprendrez la partie là où elle s'était arrêtée.

Tip de Sylvain LEBARRIER (13 ans)
14, rue Paul Lafargue
85000 LA ROCHE SUR YON

• ROBOCOP
Nintendo
Quand vous aurez utilisé toutes vos vies, appuyez sur A, B, select, puis start quand s'écrit Game Over, et vous continuerez où vous avez perdu.

Tip de Thang Kham CHANTY (13 ans)
Résidence de la Fôret Verte - Bat. A2
76230 BOIS-GUILLAUME

• STRIDER
Sega Master System
Pour choisir son niveau :
Pour aller au niveau 2, laisser la console éteinte, appuyer en haut et sur les boutons 1 et 2, allumer la console en laissant cette combinaison et vous êtes au niveau 2.
Pour aller au niveau 3, faire bas et 1+2.
Pour aller au niveau 4, faire dr...
Pour aller au niveau 5, faire ga...

Tip de Ludovic BAHLOUL (...
27, rue de Traverse
59330 HAUTMONT

• AFTER BURNER
Sega Master System
Quand l'inscription Game Over a... simultanément sur les boutons 1... plusieurs fois la manette multidir... haut en bas. Cela permet de co...

• GANSTER TOWN
Sega Master System
Quand l'inscription Game Over a... le chapeau, vous aurez un Co...

• SHINOBI
Sega Master System
Pour choisir votre mission, qua... sentation apparaît, appuyez sur... ton 2.

Tips de Maxime LE BORGNE
42, rue R. Salengro
49000 ANGERS

• ALTERED BEAST
Megadrive
Pour accéder à un tableau d'op... choisir le tableau de départ, au... et les carrés de vie, il suffit qu'à... (tableau avec le titre), on appuie... sur les touches start et B. On ch... puis on sort de ce tableau en pr... start. Pour commencer le jeu a... appuie simultanément sur A et s... ce !

Tip de Emmanuel RASSAT (...
N°2 devant le piquet
33390 CARS

ENVOYEZ VOS "T... ASTUCES ET "CH... ET GAGNEZ UNE ... PAR ENVOI !

Pour participer, n'oubliez pa... courrier décrivant le "tip"

Nom : ...

Prénom : ...

Adresse : ...

Code postal : ...

Ville : ...

Votre machine :

Jeu concerné : ...

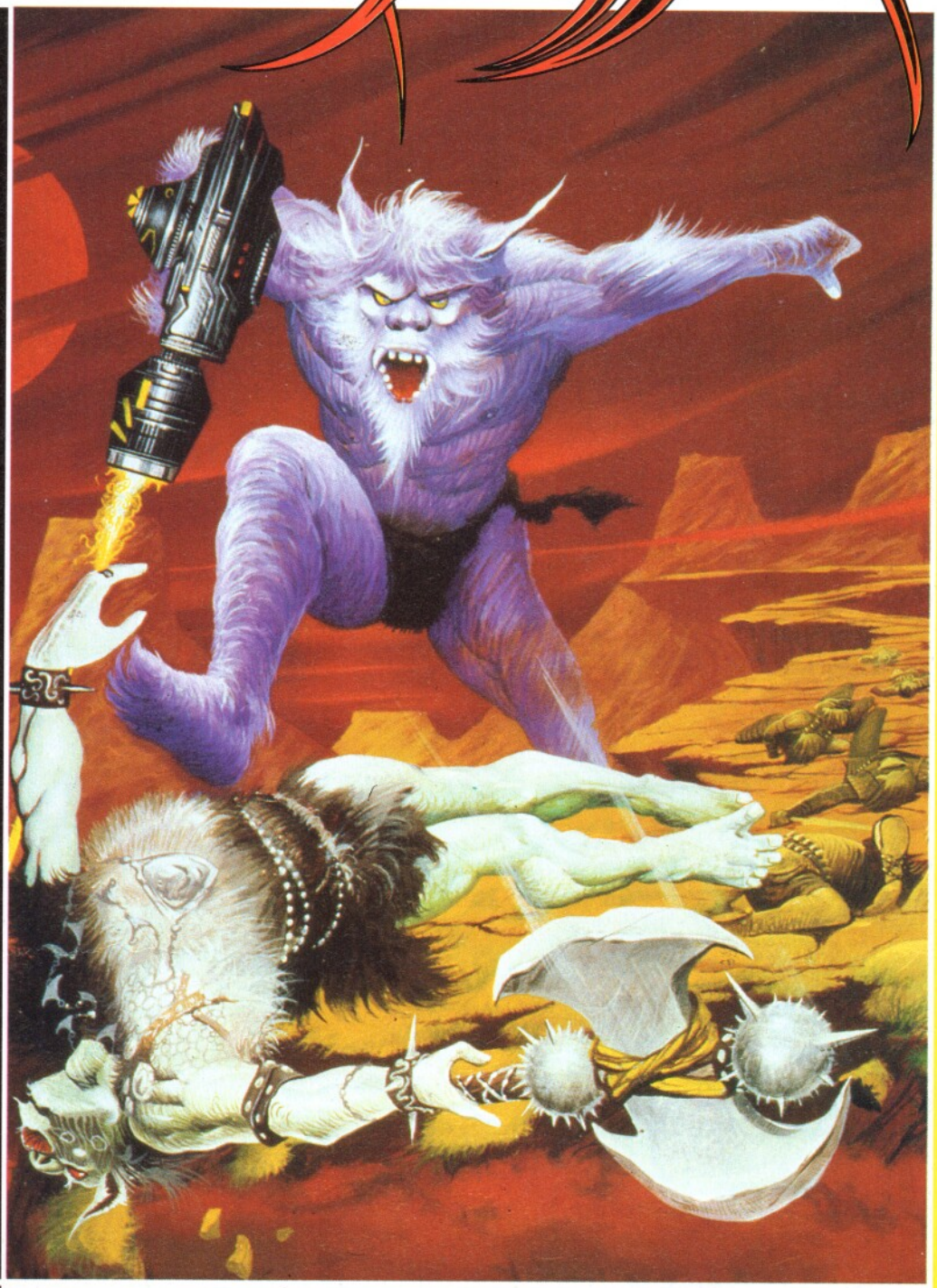
SHADOW OF THE BEAST™

C & VG (I) 94%
SEGA PRO (UK) 90%
JOYPAD (F) 94%

FEATURING...
- 6 HUGE LEVELS.
- OVER 100 ANIMATED "INTELLIGENT" MONSTERS.
- 11 LEVELS OF PARALLAX SCROLLING.
- ENHANCED GAMEPLAY WITH HIDDEN OBJECTS AND PUZZLES.
- ANIMATED ACTION WITH POWER UPS, SUPER WEAPONS AND FLYING KICKS.
- STUNNING SONIC FX AND MOODY SOUNDTRACK.

GENERAL RELEASE IMMINENT

A MONSTER ON THE MASTER



ON THE SEGA™ MASTER SYSTEM

MASTERMIX '92

Psygnosis

TECMAGIK™

Tecmagik (Entertainment) Ltd., Warwick House, Spring Road, Hall Green, Birmingham, B11 3EA.

SHADOW OF THE BEAST Logo and illustration, SHADOW OF THE BEAST™. Published under licence from PSYGNOSIS LIMITED, PSYGNOSIS and SHADOW OF THE BEAST™ are trademarks of PSYGNOSIS LIMITED and are used with permission. All rights reserved.

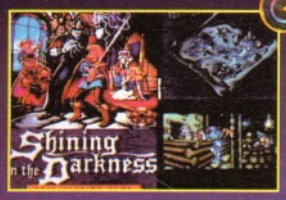
Les meilleurs jeux sur consoles et micro

MegaDrive + 1 manette
+Moonwalker : 1290 F !

GameGear
+ 1 jeu 990Frs

GAMEBOY
+ 1 jeu : 590 F

Toute la gamme NEC :
Core grafx puissance 5 : 129
PC Engine Duo:NC



Shinning in the darkness
549 F(MD)

El Viento
449 F(MD)

Suoer long nose goblin
395 F(NEC)

CD Valis IV
490 F (NEC)

Bu
1490 F

TOP MEGADRIVE

Sonic	399 F
Phantasy star III	599 F
Joe montana football	399 F
Gynoug	429 F
Mystic defender	399 F
Might and Magic	549 F
Alien Storm	399 F
Starflight	589 F
Marvel land	489 F
El viento	449 F
Out run	429 F
Devil's crash	449 F
Vapor trail	429 F
Populous	549 F
Spiderman	399 F
688 attack sub	449 F
Streets of rage	399 F
EA hockey	479 F
Road rash	429 F
Raiden trad	439 F
Undead line	NC
Donald Duck	NC

TOP NEC

Dead Moon	345 F
Adventure Island	345 F
Hit The Ice	395 F
Final Blaster	395 F
Super Long Nose Goblin	395 F
Final Match Tennis	345 F
Jackie Chan	395 F
Superstar soldier	395 F
Legend of hero ton-ma	395 F
Dragon egg	395 F
Power eleven	395 F
F1 circus	395 F
SGX 1941	445 F
CD Rayxamber	395 F
CD spriggan	395 F

NEO-GEO

+ Magician Lord	3490F
Crossed Swords	1490F
Alpha mission II	1490F
Eight Man	1490F
2020 BaseBall	1490F
Cyberlip	1490F
King of monsters	1490 F

Méga news: le MEGA CD !
3990 F

MégaCD
Earnest Evans:499 F

MASTER SYSTEM

MoonWalker	345 F
Populous	345 F
Rastan Saga	295 F
Land / sword	295 F
R-Type	325 F
Sonic the hedgehog	345 F

NES

The Simpsons	370 F
Wrestlemania	340 F
Top gun,2nd mission	420 F
Roller games	420 F
Low-G man	390 F
Kickle cubicle	340 F
Ski or die	390 F
Shadowgate	420 F
Supermario 3	420 F

Des NEWS chaque semaine !
APPELEZ NOUS !

A PARTIR DE DE
361
COMPUST

TOP MICRO

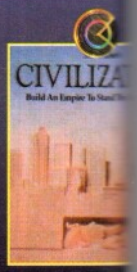
Wing commander II (pc)	389 F
Willy beamish (pc)	389 F
Police quest III (pc)	389 F
Leisure /larry V (pc)	389 F
Gunsip 2000 (pc)	329 F
Jetfighter II (pc)	389 F
Croisière/cadavre(amg-st)	289 F
Opération stealth(amg-st)	289 F
Lotus turbo II (amg)	259 F
Mégalomania (amg-st)	319 F
Utopia (amg-st)	289 F
Vroom (st)	249 F
Railroad tycoon (amg-st)	299 F
Cadaver (amg-st)	249 F
Starflight II (amg)	259 F
World cup rugby (amg)	259 F
Eye of beholder (amg-pc)	299 F
Kick off II (amg)	249 F
Kings quest V (amg-pc)	389 F
Falcon 3.0 (pc)	389 F
Shadow sorcerer (pc)	289 F

Les hot news :
ULTIMA 7
F1 GRAND PRIX
CONQUEST / LONGBOW
APOCALYPSE et
POPULOUS II
sur amiga
Lure of the temptres sur st
et
Eye of the beholder II
sur pc !

APOCALYPSE (amiga)

L'évènement micro :
ANOTHER WORLD
de Delphine Software
amiga:299 f
PC-ST:NC

Le choc du jeu de rôle :
Might & Magic III
PC version française !
349 F



Le jeu tant at
Sid Mey

A partir d'un
de nomades
faites évolu
civilisati

prix suceptibles d'etre modifiés sans préavis et dans la limite du stock disponible

Toutes les marques citees sont déposé

COMPUSTORE Games

C'est le top!

NOUVEAU !

UNE BORNE D'ARCADE A DOMICILE !

MEUBLE GRAND FORMAT

DESIGN HI-TECH

2 PORTS JAMMA SWITCHABLES

ECRAN 71 CM PIVOTABLE

2 MANETTES - 2x3 BOUTONS

TOUS LES JEUX JAMMA !

VENTE - LOCATION-PROFESSIONNELS-PARTICULIERS- APPELEZ NOUS !

Du lundi au samedi de 10h30 à 19h30.43 rue de la convention,75015 Paris
Tél:(16-1) 45 78 67 30.Fax:(16 -1) 40 59 40 03 -Métro et RER JAVEL

Logos : ©1991 Laurent Lavigne avec RAYDREAM DESIGNER - Maquette Alex et Png-Ki : Digits : Alex et Alain : Nuit : blanche. * Avis aux vendeurs:on embauche!*

BON DE COMMANDE à envoyer à **COMPUSTORE** - 43, rue de la Convention 75015 PARIS

CONSOLES ET JEUX	PRIX
rais de port (console : 50F)	+ 20 F
isk 3.1/2 ☐ 5.1/4 ☐ Cartouche ☐ Total a payer	F

ode de paiement : Je joins un ☐ Chèque bancaire ☐ CCP ☐ Mandat-lettre ☐ Contre remboursement (+25F)

C - 5

PAIEMENT PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

Date d'expiration : /
Banque :

Signature

NOM .....
Adresse .....
.....
Code Postal . . . . . Ville .....
Téléphone : . . . . . .

Je joue sur :

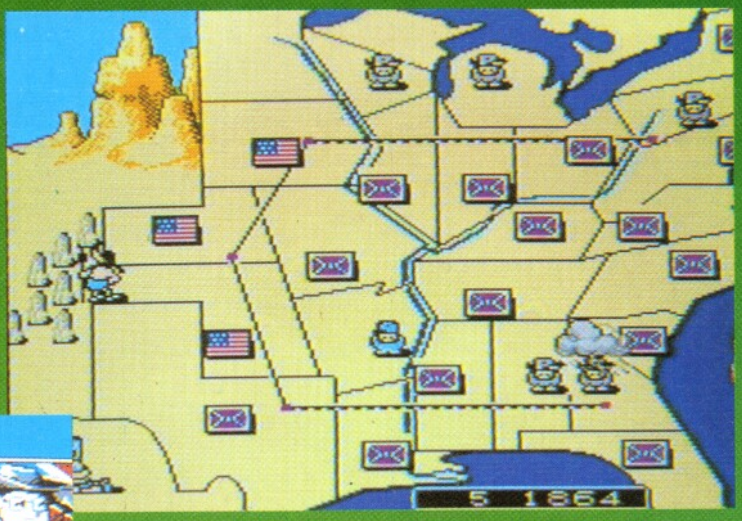
SEGA	☐ MegaDrive	☐ MasterSystem	☐ GameGear	
NEC	☐ CoreGrafx	☐ SuperGrafx	☐ TurboGrafx	☐ CD-ROM
SNK	☐ NeoGeo		☐ Lynx	
Nintendo	☐ NES	☐ GameBoy		
Micro	☐ Atari ST	☐ Amiga	☐ PC et Comp.	☐ CPC

PREVIEW

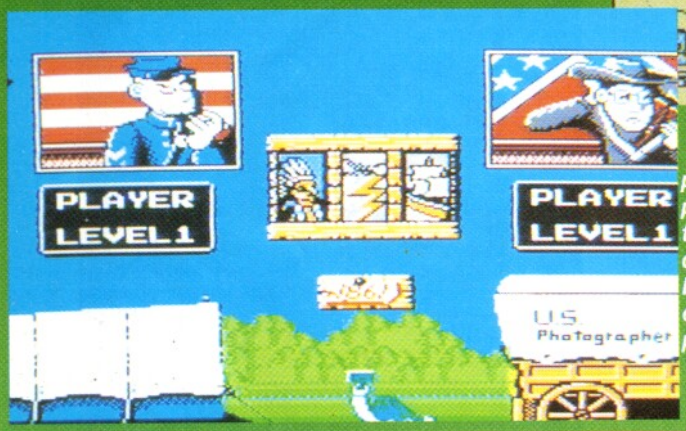
NORTH and SOUT

exclusif !

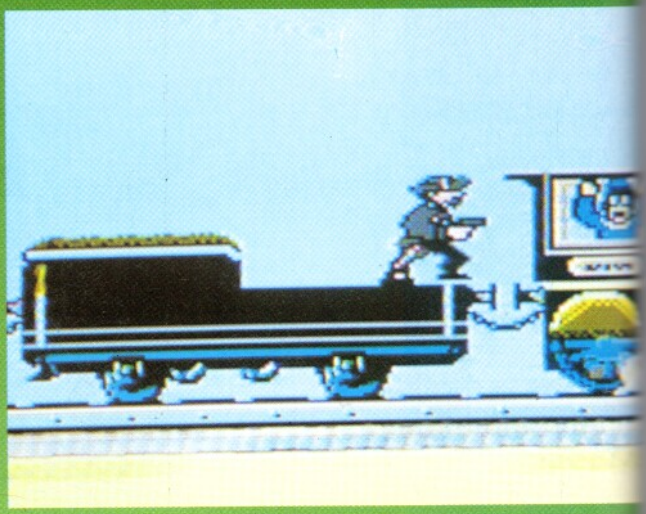
North and South, en français dans le texte Nord et Sud, est un jeu wargame/action qui a déjà fait un passage très remarqué sur micro, il y a de cela un an. Au son du fifre et des roulements de tambour, vous vous refaites la guerre de Sécession. En 1861, en Amérique, la guerre civile "bat" son plein. Nordistes et Sudistes s'affrontent et se déchirent. Vous pouvez commander l'une des deux armées, le but étant de contrôler la totalité du pays. A tour de rôle, vous déplacez vos hommes (cavaliers, fantassins et canonniers) vers les points stratégiques. Dans les gares de chemin de fer, on trouve l'argent qui permet d'acheter des troupes fraîches. L'unique port de la côte sert pour le débarquement de nouveaux soldats. Mais l'ennemi (deuxième humain ou ordinateur) veille. Régulièrement il vous faut livrer bataille. Que ce soit sur le terrain, différent selon les Etats, dans les forts ou sur le toit des trains, la victoire dépend autant du nombre de combattants sur place que de votre habileté à manier le joypad. En effet, ces scènes d'arcade demandent des réflexes aiguisés et un bon sens de l'anticipation. Des éléments extérieurs, entièrement paramétrables en début de partie, viennent compliquer l'action. Indiens et intempéries peuvent changer la face du conflit.



◀ *La ca... rations. L... représen... positions... rence co... états limi... la ligne d... fer et l'E... Washing... voilier de... nouvelles... petit nua... pour un t... de soldat... trouve en...*



◀ *La page de présentation et d'options. L'humour est omniprésent.*

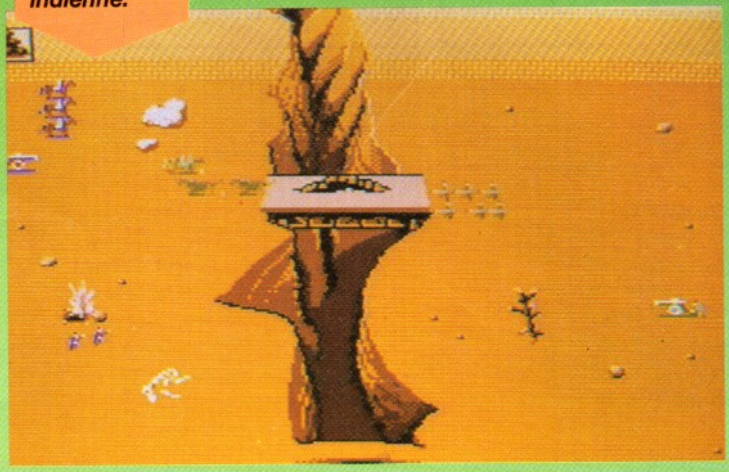


La nature du terrain change selon l'endroit où vous êtes. Des obstacles naturels (rocher, arbre...) vous préservent des tirs ennemis mais non des boulets de canon. Détruire le pont est un bon moyen pour repousser l'adversaire. L'icône en haut à gauche indique l'unité combattante qui est active. La cavalerie peut charger de front ou à la file indienne.

COMMENTAIRE

AXEL

Ce qui m'a le plus ennuyé dans ce programme, c'est le côté arcade. Quand on sait qu'il représente cinquante pour cent du jeu, on a de quoi être circonspect. Les attaques de forts et de trains sont répétitives et très aléatoires. L'action se limite à envoyer des couteaux et des coups de poing. Il arrive même parfois que l'on ne parvienne pas à grimper aux échelles ou à sauter par-dessus les obstacles tant la précision du geste est capitale. Lors des combats sur le terrain, le déplacement des troupes est un vrai calvaire : le temps de changer le canon de place et votre cavalerie est décimée. En fait, il faut à mon sens jouer à deux "humains".

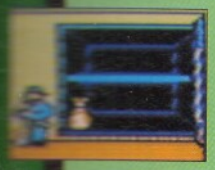


BI...

North an... une adap... de la célè... dessinée... Tuniques... écrite par... Cauvin.
Les gens... grames d... der l'espr... humoristi... rique. Il s...

PREVIEW

ICONES



LE COFFRE-FORT : plus vous contrôlez de gares (points rouges sur la carte) et plus vous recevrez d'argent.

LE TRAIN : vous vous "promenez" sur le toit des wagons. Les ennemis sont nombreux et particulièrement coriaces.

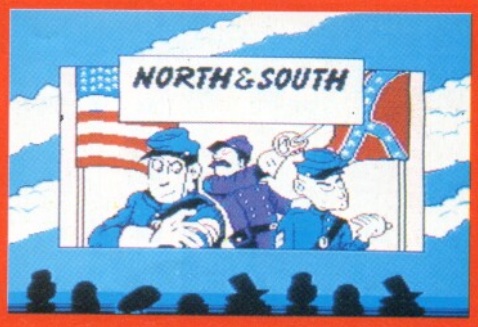
EN AVANT : vos hommes sont prêts à vendre chèrement leur peau. Il est possible de rassembler plusieurs unités de combattants.

LE FORT : même principe que pour l'attaque du train. Pour réussir il faut être particulièrement bien entraîné.

COMMENTAIRE

NAVARRO

Le jeu tire sa plus grande force de la subtile combinaison entre wargame/stratégie et arcade pure. Les déplacements des troupes sur la carte sont d'une facilité enfantine. Comme un général d'armée, vous n'avez qu'à pointer votre doigt sur la carte pour que vos troupes se déplacent, à moins que vous ayez choisi au début, de prendre le grade de simple soldat ! C'est un autre point intéressant du jeu : trois niveaux de difficultés paramétrables existent pour chacun des joueurs. Les différences portent sur l'extrême précision des tirs lors des combats et le sens tactique beaucoup plus développé de votre adversaire lorsqu'il est commandé par l'ordinateur. Ainsi, le joueur peut progressivement se familiariser avec le jeu.
North and South vous réserve de longues heures de charge héroïque !



EDITEUR : INFOGRAMES/KEMCO

PRIX : D

DISPONIBILITE : —
DIFFICULTE : SELON NIVEAU
NOMBRE DE VIES : 0
OPTION CONTINUE : 0
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3
CONTROLE : MOYEN

1-2 JOUEURS | CARTOUCHE

Attaque de train. Si vous parvenez à la locomotive vous récupérerez l'argent de votre adversaire. ▼

▲ L'attaque du fort se déroule sur deux niveaux : sur les toits ou au sol. Que vous soyiez l'attaquant ou le défenseur, les obstacles sont les mêmes. Le facteur temps par exemple est à prendre en compte. En bas de l'écran, la chaussure marque votre position. Si le réveil arrive avant vous sur le bord droit de l'écran, vous avez perdu. Désespoir et larmes ! ▼

JEU

regarder les scènes d'animations pour s'en assurer. Tomahawk volant, trépignement de rage lorsque l'attaque du fort a échoué, destruction totale des éléments naturels du décor, cavalerie qui se jette dans le ravin...

PRESENTATION 86%

La présentation du jeu est claire, des icônes incrustées dans le décor donnent au joueur des informations.

GRAPHISME 70%

Les sprites sont de bonne taille mais, au niveau des décors, c'est plutôt simpliste et pauvre en couleurs.

ANIMATION 75%

Certaines animations sont pleines d'humour ce qui fait oublier la pauvreté de certaines autres attaques.

BANDE-SON 86%

Des marches militaires...

JOUABILITE 61%

Le joueur doit souvent compter davantage sur sa chance que sur son adresse.

DUREE DE VIE 92%

Que vous jouiez seul ou à deux, le jeu peut durer le temps d'une guerre...

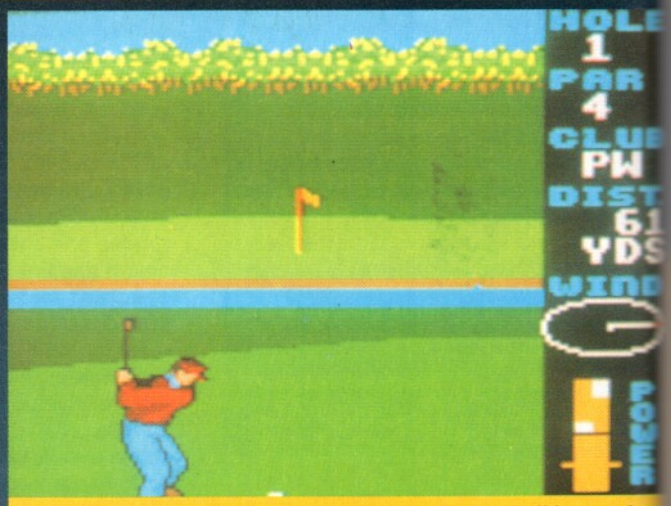
INTERET 81%

Le bon dosage entre wargame et arcade et les nombreuses options relancent l'intérêt de ce jeu.

LEADER BOARD GOLF

Ce simulateur de golf vous offre les meilleures chances de devenir un excellent joueur. Quelles que soient vos capacités, n'hésitez pas à vous entraîner sérieusement au putting sur le "practice green" et à améliorer votre swing sur le "driving range". Lorsque la sélection du club adéquat n'a plus de secret pour vous et que vous maîtrisez parfaitement la direction et la puissance de vos coups en fonction du vent notamment, il est temps de vous engager sur un des quatre parcours prestigieux, St Andrews, Cypress Creek, Doral et Gauntlet.

Grâce à la vue générale, vous vérifiez en permanence la configuration du trou et de ses principales difficultés, lacs et bunkers. Si vous êtes débutant, vous n'avez pas encore à vous soucier du choix du club, de la vitesse ni de la direction du vent. En revanche, lorsque vous aurez franchi progressivement les trois niveaux jusqu'à jouer en professionnel international, n'oubliez pas de vérifier l'indicateur de vent, car vous seul réglez désormais la puissance de votre swing. Sur le green, le putter est le seul club que vous pouvez utiliser : un indicateur du sens et de l'importance de la pente vous aideront à corriger la déviation naturelle de la balle. Maintenant que vous savez tout, organisez donc une fantastique compétition à quatre !



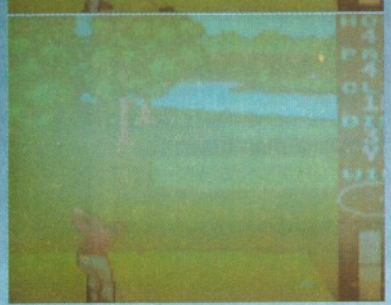
Quelques précieuses indications sur la droite de l'écran : le n trou, le par et la distance de la balle au trou. A vous de sélect bon club, de vérifier l'orientation et la force du vent et de bie puissance de votre coup.

▲ *Une vue générale du premier trou.*

COMMENTAIRE

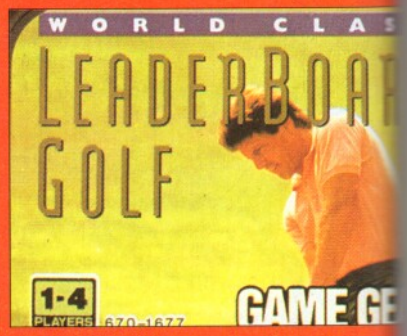
ROSANNA

Les heureux possesseurs de micro amateurs de simulations sportives connaissent depuis longtemps cet excellent jeu de golf très réaliste. Malheureusement, sur Game Gear, la taille de l'écran réduit parfois la bonne visibilité de la balle et ne permet pas des décors très variés. Peu de bruitages, et peu de conseils techniques dans la documentation. Quelques petits mauvais points que compensent largement les grandes possibilités de ce jeu aux options les plus complètes. Les plus novices pourront donc se familiariser avec le golf dans de bonnes conditions et les plus expérimentés ne s'ennuieront jamais au dernier niveau.



Sur le green. Vous devez bien orienter la trajectoire de votre balle grâce à l'indicateur de pente qui vous indique l'importance et le sens de la pente.

La forêt est proche : coup difficile ! ◀



ATARI PRIX : C

APPRECIATIO

PRESENTATION
GRAPHISME
ANIMATION
BANDE-SON
JOUABILITE
DUREE DE VIE
INTERET

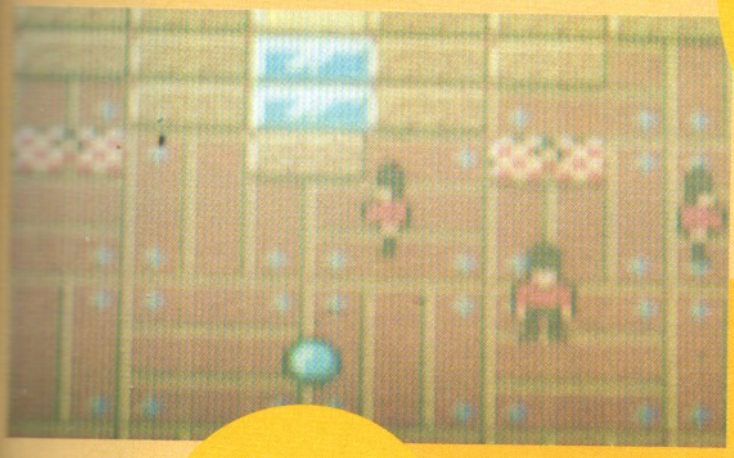
1 JOUEURS

REVIEW

Woody Pop

Ce casse-briques a pour cadre un manoir enchanté peuplé de jouets magiques, d'où tente de s'échapper Woody Pop, une petite raquette bien sympathique. Vous devrez la guider à travers de nombreuses pièces et briser les différents blocs qui obstruent leurs issues. Trois niveaux de jeu sont proposés : ils vous permettent de choisir la vitesse de déplacement de la balle et ils influent sur le nombre de balles supplémentaires que vous pouvez gagner en fonction du score atteint. Quel que soit le niveau choisi, la balle ne cesse d'accélérer et de rebondir de plus en plus vite : vous avez heureusement la possibilité de contrôler la rapidité de déplacement de la raquette !

Le jeu se complique encore grâce aux objets libérés par les blocs de cristal. Les uns, comme le diamant ou les flammes, jouent le rôle de bonus et améliorent les performances de votre balle. Ou encore, si Woody Pop rattrape la potion jaune, votre raquette devient miraculeusement plus large. D'autres objets, en revanche, combinés aux jouets malfaisants, vont multiplier les difficultés que vous aurez à passer. Néanmoins, si vous manquez un jour de chance, l'option continue infinie vous permettra de parcourir les 50 niveaux et vous pourrez ainsi vous confronter à la machine folle !



Un exemple des jouets magiques qui compliquent la tâche de Woody Pop : une locomotive traverse de temps en temps la pièce et la balle rebondit alors sur les panaches de fumée...

Des petits soldats bien malfaisants jaillissent d'une boîte et se promènent au gré de leur fantaisie dans votre pièce !

COMMENTAIRE

CALAMITY JANE

Dans la lignée d'Arkanoid, Woody Pop offre néanmoins quelques surprises inattendues grâce, notamment, aux différents jouets mobiles (soldats, trains, etc.) qui apparaissent suivant les tableaux et dévient la balle dans les directions les plus folles : vous devrez alors aiguiser vos réflexes et vos talents de viseur pour la relancer, tout en rattrapant les objets de tir libérés par les blocs. De nombreux bruitages, aussi réussis que les graphismes et les animations soignées, animent la partie. Du très bon jeu d'arcade sur portable, et de bons moments en perspective...

Entre deux pièces du manoir enchanté, vous choisissez votre direction et améliorez votre score. Mais, attention, plus le bonus est élevé, plus le tableau suivant est difficile. A vous donc de faire le choix.

SEGA PRIX : C

APPRECIATION

PRESENTATION	75%
GRAPHISME	75%
ANIMATION	78%
BANDE-SON	70%
JOUABILITE	80%
DUREE DE VIE	80%
INTERET	75%

1 JOUEURS

CARTOUCHE

REVIEW

• MISS

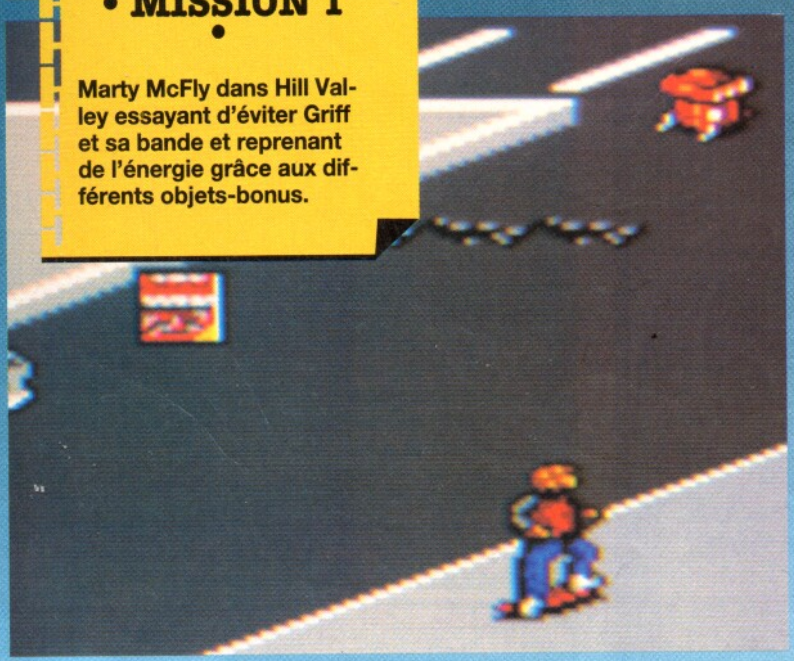
Votre but est
tir Jennifer
de maison,
rencontre les
de sa future
vous de trou
astuces néc
ouvrir les bo

Ce jeu est une adaptation des principaux épisodes du fil
avez été les spectateurs haletants. Amateurs de sensa
vous allez maintenant revivre les aventures de Marty McFly
effet dans sa peau que vous traversez le temps et l'espace
1955, et que vous devez sortir victorieux de cinq missions p
ment difficiles.

A vous de faire la preuve éclatante de tous vos talents p
Marty McFly à travers les obstacles les plus divers. Parvien
traverser Hill Valley et à vous débarrasser de tous vos adve
mourir bêtement faute de n'avoir su reconnaître les objets-
assurent votre énergie ? Il vous faudra ensuite toujours une
concentration et pas mal de réflexion pour délivrer Jennife
son du futur ou bien pour reconstituer la photo de Marty d
minimal. A condition bien évidemment d'avoir été un "fighti
grande classe dans votre troisième mission ! Peut-être pou
enfin reprendre l'almanach des mains de Biff et remettre e
structure du temps : l'avenir de l'humanité dépend de vous

• MISSION 1

Marty McFly dans Hill Valley essayant d'éviter Griff et sa bande et reprenant de l'énergie grâce aux différents objets-bonus.



COMMENTAIR

CALAMITY JANE

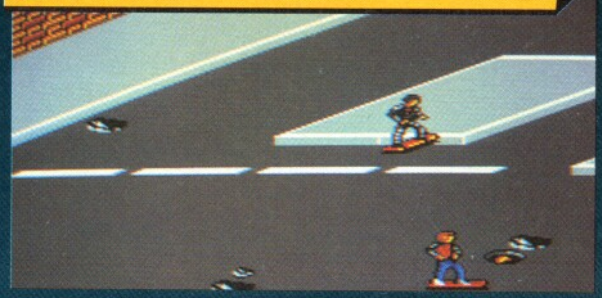
Vous avez vu le film
mais ce n'est certain
grâce à ce jeu que j'
L'ensemble manque
d'action. Je me suis
ment endormie au co
première mission de
teur extrême du scro
tuée par une musique
répétitive. Les perso
quasiment statufiés e
combats manquent c
ment d'animations. A
ment valable pour vous recommande
dans ce jeu qui, je l'espère, ne repré
futur des jeux sur consoles !

REVIEW

COMMENTAIRE

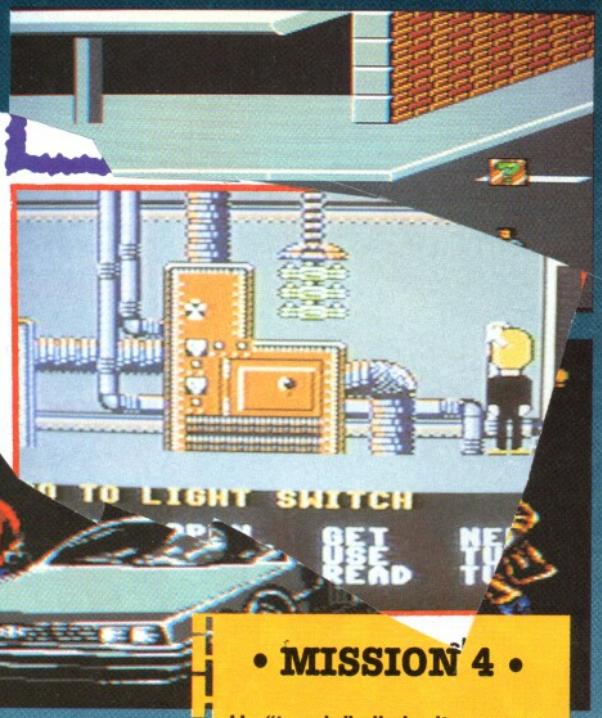
ROSANNA

Je ne serai peut-être pas aussi sévère que ma petite copine, mais je dois avouer tout de même que j'attendais beaucoup mieux de cette adaptation. Cette réalisation assez moyenne dans l'ensemble m'a relativement déçue, notamment par son animation saccadée. Le seul intérêt de cette cartouche réside peut-être dans la variété des types de mission qu'il vous faut accomplir pour achever les cinq niveaux du jeu, relativement difficiles d'ailleurs. Une fois de plus, les adaptations de films n'ont vraiment rien de génial. Bof, bof, bof.



• MISSION 3 •

Nouveau scrolling horizontal à travers Hill Valley où vous devez combattre contre tous les voyous qui peuplent la ville : pierres, tonneaux ou cendriers seront peut-être bons à prendre.



Chaque mission est annoncée par un court dialogue.

• MISSION 4 •

Un "taquin" : il s'agit pour Marty de recomposer le plus rapidement possible cette photographie de sa propre image, jouant en 1955 de la guitare au bal de l'Enchantement-sous-la-Mer.

• MISSION 5 •

...isième traversée de ...ill Valley, qui est en ...uelque sorte une reprise ...e la première mission : ...ucune erreur n'est permise.

EDITEUR : IMAGEWORKS
PRIX : C
DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : DIFFICILE
NOMBRE DE VIES : 5
OPTION CONTINUE : NON
NIVEAUX DE DIFFICULTE : —
CONTROLE : MEDIOCRE

1 JOUEURS | CARTOUCHE

PRESENTATION 55%
Une petite animation vous emmène en 2015. Quelques écrans de dialogue introduisent ensuite chaque mission.

GRAPHISME 35%
Rien d'exceptionnel dans les décors.

ANIMATION 40%
Un peu trop lente dans certaines missions et des mouvements minimum.

BANDE-SON 40%
Musique pauvre et souvent monotone, à l'exception du petit air de la mission 4.

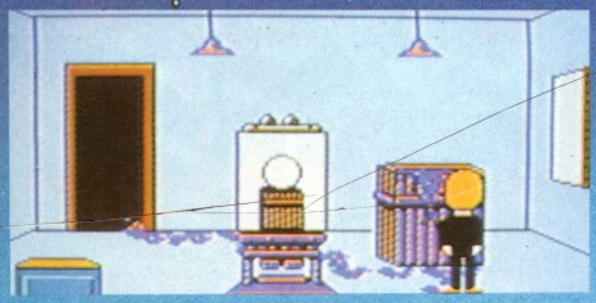
JOUABILITE 40%
Seuls les pros parviendront au bout des cinq missions !

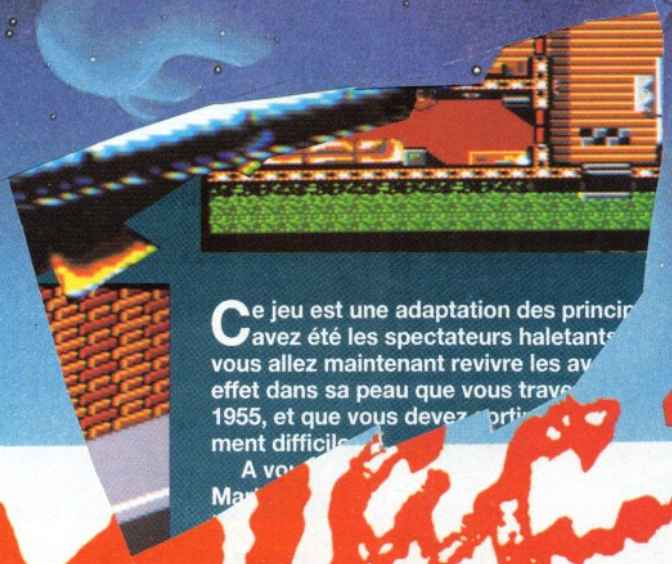
DUREE DE VIE 40%
Vous avez peu de chances de devenir des accros puisque vous vous lasserez très vite !

INTERET 30%
Eventuellement pour les inconditionnels de Marty McFly, et encore !

Maniac Mansion

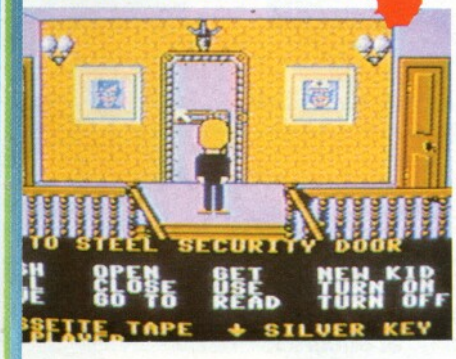
Revenons vingt ans en arrière : une météorite tombe sur la Terre près d'un cimetière. Ce n'est pas une banale météorite : les occupants du cimetière, jusqu'alors très calmes, se réveillent peu à peu pour devenir d'affreux psychopathes !
Le pire de tout, c'est que les morts-vivants nés de la météorite ont kidnappé Sandy, la délicieuse amie de Dave, et qu'ils veulent l'utiliser comme cobaye pour leurs expériences scientifiques... A vous de guider Dave et deux de ses copains dans le manoir où Sandy est retenue prisonnière.
Maniac Mansion est un jeu d'aventures où toutes les actions sont sélectionnées par curseur en bas de l'écran, dans des menus verbaux. Bref, le système favori des programmeurs de LucasFilm, qui a déjà fait ses preuves ! Votre personnage essaiera, dans la mesure du possible, d'effectuer les actions plus ou moins délirantes que vous lui commanderez... Il s'agit donc d'une succession de problèmes à résoudre, de casse-tête, de puzzles. Moralité : il faut être malin !





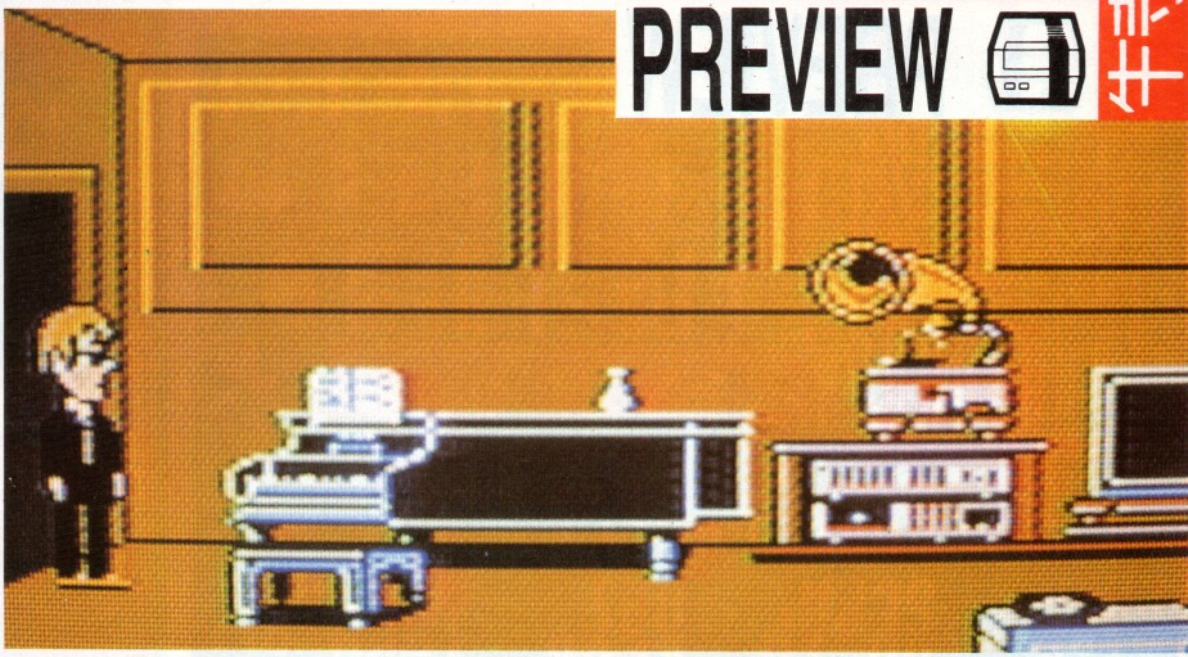
Ce jeu est une adaptation des princi
avez été les spectateurs haletants
vous allez maintenant revivre les av
effet dans sa peau que vous trav
1955, et que vous devez
ment difficil
A vo
Ma

Une porte blindée ? Trouvez la clef, car l'ouvre-bouteille ne vous servira à rien dans ce cas ! ▼

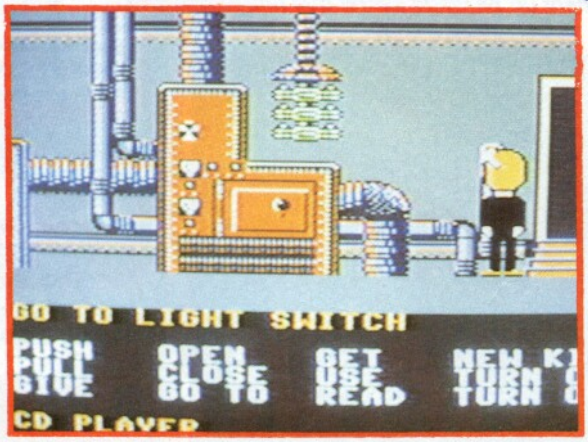


PRENEZ VOS MEILLEURS COPAINS !

Plusieurs de vos amis sont volontaires pour vous accompagner dans le manoir, six exactement. Vous devez en choisir deux. Qui ? Razor, le chef de bande ? Jeff, le surfeur ? Bernard, l'intello raseur ? Michael, le photographe ? Syd, le musicien ? Ou Wendy, l'écrivain ?



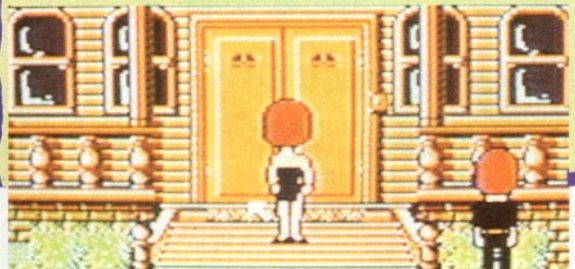
LE NUCLEAIRE !



Les habitants du manoir ne font pas les choses à moitié : ils se sont équipés d'un réacteur nucléaire pour alimenter leurs diaboliques expériences ! Tout fonctionne là-dessus, de la TV au démolécularisateur en passant par la bouilloire... Donc, vous avez compris, trouvez le réacteur, éteignez-le, et vos ennemis en prennent un sacré coup ! Bien sûr, on vous suggère d'éviter toute mauvaise manœuvre, style Hiroshima...

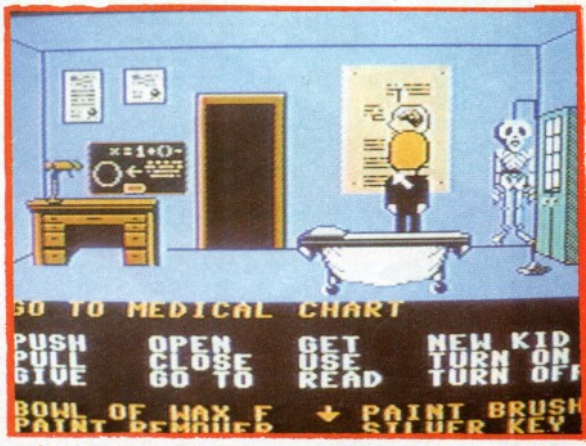
DOUZE SALONS, TRENTE CHAMBRES : UN PALAIS !

Ah, si seulement les psychopathes avaient décidé d'habiter un modeste studio ! Hélas, ce manoir est un véritable palais, une bâtisse énorme, interminable à explorer... Et mal tenu, en plus : des monstres dans tous les coins, des habitants franchement hostiles et cruels, et une disposition des pièces conçue vraisemblablement par un architecte fou !



▲ *Piano, chaîne hi-fi... Que faire ? Est-ce que la musique adoucit les mœurs du manoir ?*

▲ *La belle plante verte ! Dommage qu'elle soit bien vivante et très affamée...*



▲ *Une petite leçon d'anatomie. Ça pourrait servir pa la suite.*

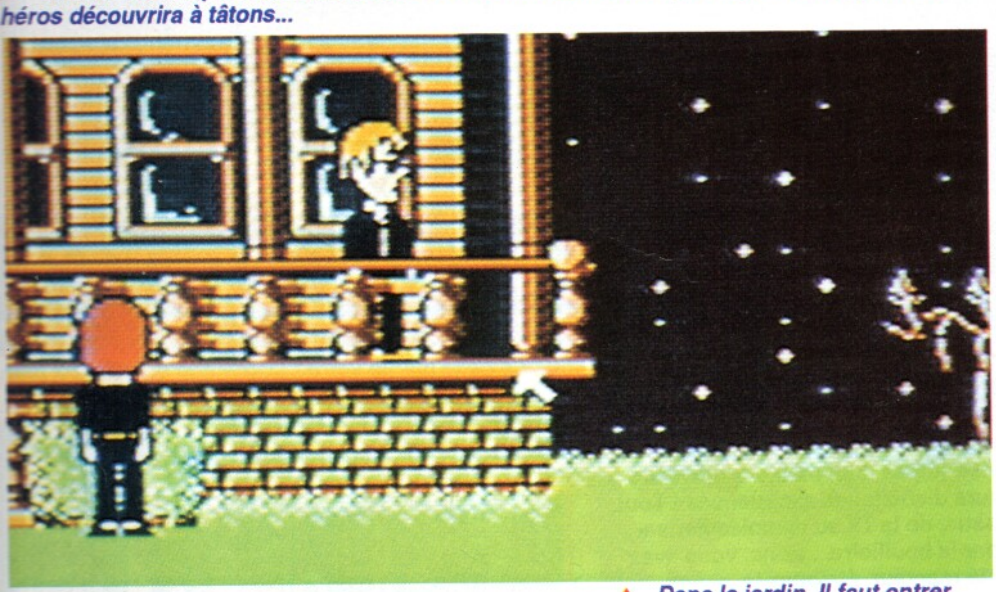
COMMENTAIRE

JULIAN

Maniac Mansion fonctionne en gros comme Shadowgate, mais la différence entre les deux cartouches reste énorme. Alors que Shadowgate est obscur, confus, frustrant, Maniac Mansion est facile à jouer, vivant et captivant.
La présentation est superbe, avec des scènes pleines d'humour, et les problèmes sont passionnants à résoudre, sans que l'astuce soit impossible à trouver. Pas de blocages définitifs, vous êtes toujours incité à explorer plus loin.
D'accord, les graphismes ne sont pas sublimes, le son est tout à fait modeste, mais la conception du jeu est excellente, très intelligente, et compense largement ces quelques faiblesses de réalisation technique. Le résultat est un jeu d'aventures vraiment original, dont tout possesseur de Nintendo peut difficilement se passer.

PREVIEW

▲ *Cette bibliothèque a de l'allure ! Elle cache évidemment un passage secret que notre héros découvrira à tâtons...*



▲ *Dans le jardin. Il faut entrer dans le manoir.*

▲ *Une salle d'arcade dans le manoir !*

▲ *L'escalier de la terreur...*

COMMENTAIRE

RAD

Après des mois entiers de jeux d'aventures douteux (comme le faible à mon avis et très controversé Shining in the Darkness), ça fait du bien de tomber sur quelque chose de solide ! Maniac Mansion a déjà fait des heureux sur micro, il en fera beaucoup d'autres sur NES. Graphiquement, on note très peu de changements, et il y a même quelques améliorations au niveau sonore.

Est-ce vraiment l'important ? Non, l'essentiel, c'est qu'on retrouve tout l'humour, toute l'astuce, toute l'intelligence du programme original : une merveille. Bien sûr, si vous êtes un maniaque non pas des "Mansion" mais des shoot'em up les plus sauvages, vous vous ennuierez... Non, non, essayez, ça vaut le coup !

EDITEUR : LUCASF
PRIX : D
DISPONIBILITE : —
DIFFICULTE : MOYENNE
NOMBRE DE VIES : 3
OPTION CONTINUE : -
NIVEAUX DE DIFFICULTE :
CONTROLE : PARFAIT

1 JOUEURS

CART

PRESENTATION

La présentation d'ensemble est p et on dispose d'options de sauve

GRAPHISME

Décors très décents, mais les sp sont pas formidables.

BANDE-SON

Des musiques marrantes, des br assez variés.

JOUABILITE

Le déplacement du curseur sem fois lent, mais tout marche bien.

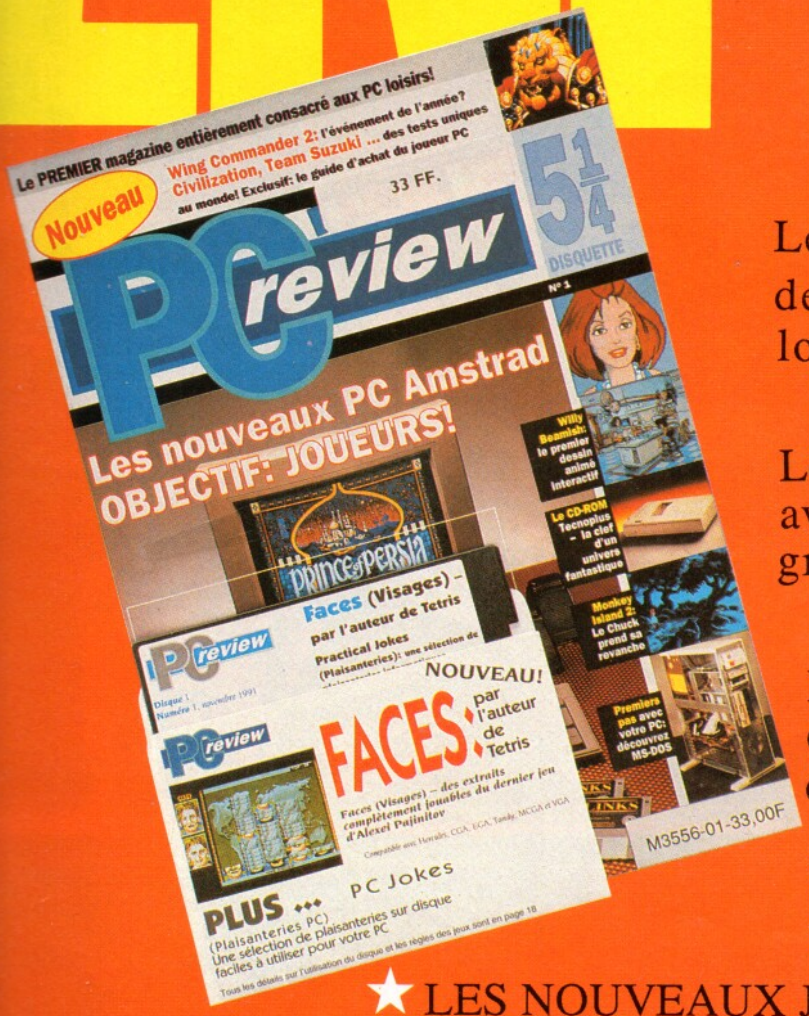
DUREE DE VIE

Assez de puzzles et d'astuces, u manoir assez grand pour faire to tous vos cheveux ou les laisser b

INTERET 8

Une aventure agréable à jouer, a se, et qui vous résistera longtem beau boulot.

ENFIN!



Le premier magazine européen de loisirs consacré aux logiciels PC !

Le premier numéro est arrivé, avec en prime, une disquette gratuite !

Les toutes dernières infos et critiques, avec des articles sur :

★ MONKEY ISLANDS
★ WINGS COMMANDER
★ LES NOUVEAUX JEUX SUR AMSTRAD PC
★ UN GUIDE POUR LES DEBUTANTS SUR PC
★ UN GUIDE DES CLASSIQUES DE TOUT TEMPS
★ UN GUIDE DES CARTES SONORES

Disponible maintenant chez les principaux marchands de journaux.

Outrun Europa

La vie d'agent secret n'est pas de tout de repos. Les missions sont le plus souvent dangereuses, même si elles se déroulent la plupart du temps dans des régions ensoleillées et se terminent aux bras de superbes créatures de rêve. A ses heures perdues, l'agent secret, quasiment par habitude, se mesure aux plus gros bonnets du crime. Il pénètre à l'intérieur de leur demeure (châteaux, appartements luxueux et autres bases sous-marines). Fracture de coffre-fort et photographie de plans top secrets grâce à sa mini-caméra dernier modèle sont son pain quotidien. Mais cette panoplie serait incomplète si on oubliait de parler de sa fidèle alliée, vrombissante et belle comme un camion : sa Ferrari F 40, véritable bombe, qui le propulse à plus de 250 km/h.
Dans Outrun Europa, vous incarnez un homme de cette trempe, mais sans la Ferrari. En effet, pour faire pression sur vous, le chef du crime vous l'a dérobée et ne vous la rendra qu'en échange des plans secrets que vous détenez. Tous les moyens de locomotion sont mis à votre disposition pour retrouver et arrêter ces voleurs. C'est une course-poursuite transeuropéenne qui vous attend. Une fois votre mission terminée, gageons que le haut commandement des services secrets saura être généreux ! Pour vous aider, chaque moyen de transport est équipé d'armes particulières, même le jetski dispose de lance-fusées. Pour aller toujours plus loin, des aides supplémentaires vous sont fournies : boucliers et bidons d'essence sont éparpillés à travers les différents paysages, et il suffit de passer dessus pour les ramasser. Mais ce n'est pas si simple ! Le big boss du crime a lâché ses sbires. A bord de toutes sortes de véhicules, ils se lancent à votre rencontre. Il faut dire que vous faites partie de leur priorité : vous êtes le 001 à abattre !

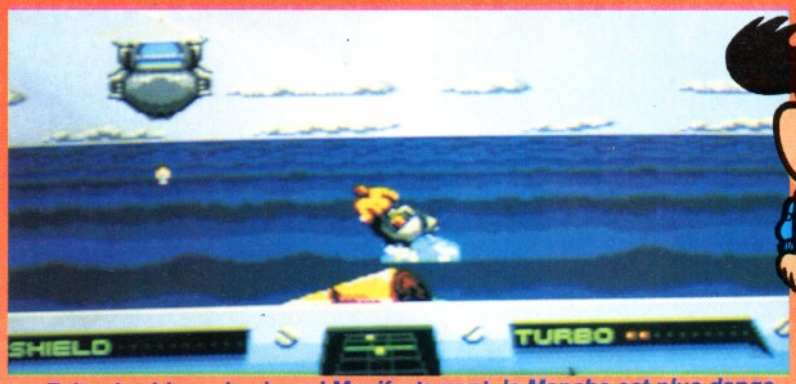
▲ *C'est le moment du jetski ! Prenez garde, le danger est omniprésent...*

UN PEU D'HISTOIRE ...

A l'origine, US Gold projetait de réaliser Outrun Europa sur console, cependant, la société se ravisa lorsque Sega sortit Turbo Outrun. En effet ce jeu était très proche de l'Outrun Europa en cours de développement. Plus tard, US Gold trouva la solution pour que son jeu puisse voir le jour : il ajoutait des véhicules différents et enrichissait l'environnement où le joueur allait évoluer. C'est ainsi que Outrun Europa vit le jour !

LA ROUTE OUVERTE A LA RIGOLADE

De nombreux moyens de transports sont mis à votre disposition. Vous démarrez l'aventure sur les chapeaux de roue en conduisant une puissante moto qui vous mènera à Douvres. De là, vous rejoignez le continent en traversant la Manche sur un jetski. Fun et acrobaties assurés ! Une fois sur la terre ferme, une Porsche turbo vous attend en Allemagne. Et si vous avez la chance d'atteindre le dernier niveau du jeu, vous pourrez conduire, enfin, votre Ferrari F 40 !



▲ *Eviter les blocs de pierre ! Manifestement, la Manche est plus dangereuse qu'on ne le dit !*

COMMENTAIRE

RICH

Ce jeu m'a laissé mi-figue mi-raisin. Comme vous pouvez le voir sur ces photos d'écran, Outrun Europa présente des graphismes assez soignés. Tous les efforts pour y parvenir auraient dû être en partie reportés vers une meilleure jouabilité. Plutôt que de se concentrer sur l'action, les programmeurs ont dépensé beaucoup d'énergie pour concevoir les obstacles du bord des routes... Le jeu lui-même souffre de la monotonie des actions. Les graphismes ont beau être différents pour chaque niveau, il n'en reste pas moins que les actions sont toutes les mêmes. Aussi, l'œil de vautour que vous êtes sûrement remarquera qu'il n'y a jamais plus d'un ennemi motorisé à la fois, sur la route ! Une deuxième remarque concerne les bonus à ramasser. Les boucliers et l'essence supplémentaires sont des éléments indispensables pour terminer le jeu. Comment se fait-il alors que le scrolling saccadé et tremblant empêche le joueur de voir ce qu'il y a à prendre, à moins d'être déjà dessus ? Entendons-nous bien : Outrun Europa n'est pas à mettre à la poubelle... Cela dit, il est regrettable que si peu d'efforts aient été faits pour rendre le jeu agréable et passionnant.

priori la route est dégagée. Mais le chemin est en encore long...

Explosion en pleine mer ! Ne gaspillez pas vos munitions en faisant peur aux poissons. Vous vous en mordrez les doigts...▼

REVIEW

Un seul véhicule à la fois sur la route. Cela donne l'impression de ville-fantôme, Houuu Houou ! ▼

Balancez quelques explosifs et votre Speedboat aura la voix libre ! ▶

COMMENTAIRE

JULIAN

L'idée du jeu est intéressante comme le fait de changer de véhicule au long de la partie et de disposer d'armes différentes à chaque moyen de transport. Malheureusement, ce plaisir est gâché par une animation 3D saccadée et une action qui manque de variété. Les obstacles de bord de route sont inutiles. Ils auraient dû laisser la place à davantage d'ennemis et à un scrolling plus rapide et moins haché. Le problème essentiel est le manque de diversité entre les niveaux qui ne sont que deux : la route et la mer. Les seuls changements sont la forme différente des véhicules et les obstacles sur les bords des routes. Même reproche pour les niveaux qui se déroulent sur mer. Si vous êtes friand de ce genre de jeu, achetez de préférence Fire and Forget II, Chase HQ, Battle Outrun ou Outrun, ils sont de loin beaucoup plus passionnants.

VOITURE 54, OU ETES-VOUS ?

Non content de recevoir des "pralines" en acier provenant du ciel par hélicoptère, ou des bombes ennemies, le joueur doit éviter de se faire prendre pour excès de vitesse. L'arrestation est synonyme de fin de partie !

EDITEUR : US GO
PRIX : D
DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : DIFFICILE
NOMBRE DE VIES : 1
OPTION CONTINUE : 0
NIVEAUX DE DIFFICULTE :
CONTROLE : BON

1 JOUEURS

CART

PRESENTATION

Des écrans de présentation intéres mais rien de plus à signaler.

GRAPHISME

Les sprites sont bien réalisés mais mation 3D n'est pas une réussite...

BANDE-SON

Effets sonores et musique de bonn ture même si à la longue ça lasse.

JOUABILITE

On s'accroche à la partie, mais ça dure pas . Ce jeu manque de variét

DUREE DE VIE

Ce jeu est difficile et l'action ne se renouvelle pas assez pour vous ga éveillé devant l'écran.

INTERET 5

De bonnes choses malheureuseme vite gâchées par des effets 3D rate un manque de variété affligeant.

TOP GUN™

THE SECOND MISSION

La stratégie et la tactique sont décisives.

Voici ta deuxième mission en tant que pilote Top Gun. Une armée ennemie menace ton pays. Tu dois la retenir. Sur l'eau, dans les airs et sur terre. Tu peux y arriver. Tu as des nerfs d'acier. Courage et intelligence. Tu es un véritable pilote Top Gun. Top Gun – The Second Mission: voici des jeux passionnants de KONAMI. KONAMI a encore davantage de hits pour le système Nintendo: Teenage Mutant Hero Turtles II, Roller Games et Mission: Impossible. Il suffit de vous les procurer!

KONAMI®

Des jeux passionnants

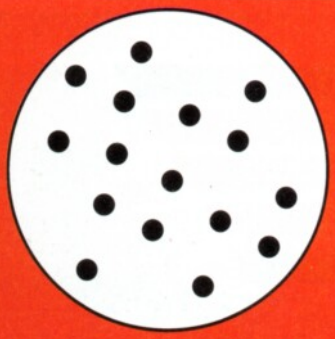
PALCOM™ SOFTWARE

Exclusivement pour Console Nintendo (NES)

Copyright © 1989 Paramount Pictures Corporation. All Rights Reserved. TOP GUN is a trademark of Paramount Pictures Corporation. KONAMI Inc. Authorized User. KONAMI® is a registered trademark of KONAMI Industry Co.,Ltd. Underlying Source Code ©1989 KONAMI Inc.

REVIEW

PUTT & PUTT



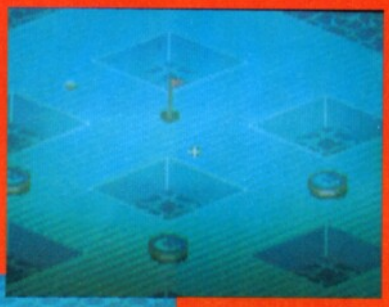
Si vous avez la nostalgie des parti... de vos vacances le soir après l... devrait vous calmer un peu et vous... ge d'attendre l'été prochain. Car ce... autant du mini-golf que du flipper. En... ou au bord de l'eau, les tracés ont le... plus folles que l'on peut imaginer : ... tacles d'eau à contourner (ah, les ju... !), les tapis roulants qui capturent vo... bumpers qui détruisent tous vos ca... cherchez et visez les meilleurs angl... en dessous du par. Comme il n'y a pa... d'ensemble de chaque trou, c'est ... curseur de direction que vous pour... une idée du meilleur chemin à par... sance de votre coup (à ne surtout pa... les pentes) s'affiche toujours dans l... re de votre écran pendant que vous ... diverses trajectoires possibles. Les ... proposés tous les trois trous vous of... option continue : notez-les bien pour ... reprendre le jeu où vous l'avez laiss... éteignez votre console. Lorsque vou... les 20 premiers trous, vous atteign... ter, à partir duquel les labyrinthes d... plus en plus complexes.

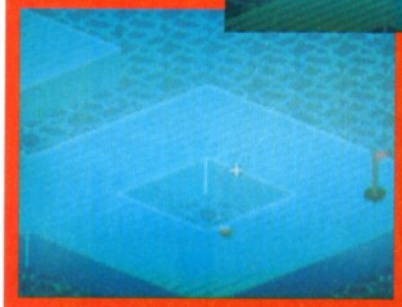
Un parcours d'obstacles. Pentes, petits lacs et bumpers, il sera vraiment difficile de terminer en dessous du par !.

COMMENTAIRE

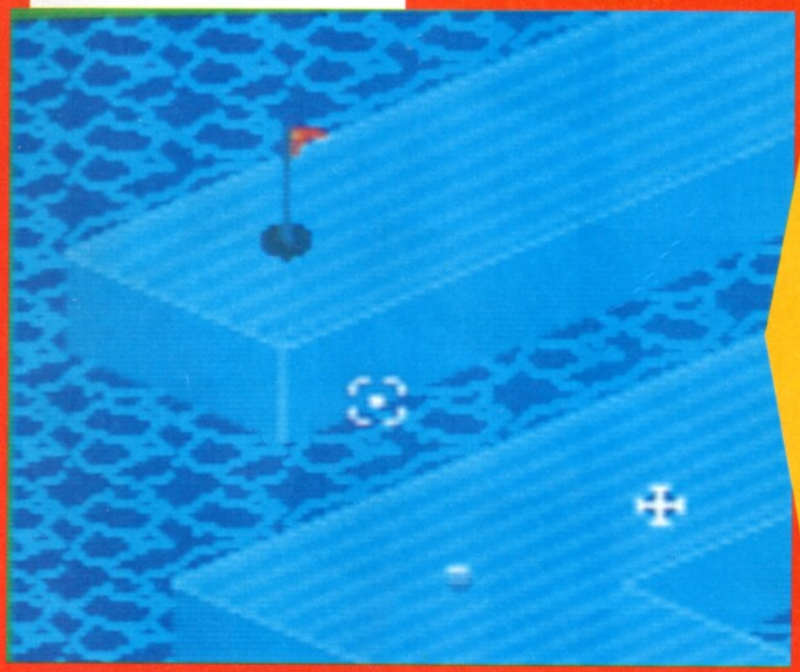
CALAMITY JANE

Grande amatrice de mini-golf, j'ai bien apprécié les labyrinthes et les obstacles très farfelus, comme le réalisme des accélérations ou des ralentis de la balle, hésitant au sommet d'une pente ou s'arrêtant juste au bord du trou ! Les bumpers de flippers qui disparaissent si la balle les frappe plusieurs fois ne facilitent jamais les choses. Si vous devenez un as du ricochet avec un minimum de pratique, choisissez CONTINUE avant de commencer le jeu puis tapez le mot de passe PUTT : vous pourrez choisir de tester vos qualités.





Les trous les plus simples ne sont pas les moins difficiles !



Au début de chaque partie, vous déplacez le marqueur jusqu'à l'endroit souhaité pour mettre votre balle sur le tee : pensez déjà aux angles de vos premiers ricochets.

ATARI PRIX :

APPRECIATI

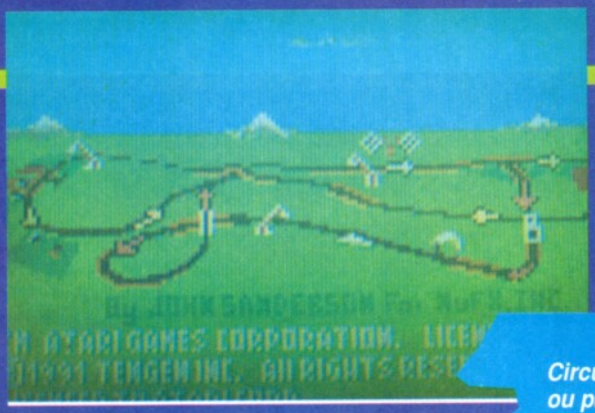
PRESENTATION
GRAPHISME
ANIMATION
BANDE-SON
JOUABILITE
DUREE DE VIE
INTERET

1 JOUEURS

COMMENTAIRE

NAVARRO

Lors de sa sortie sur micro, Hard Drivin' ouvrait une nouvelle ère dans les courses automobiles. L'animation en trois dimensions surfaces pleines étaient d'une conception très originale. La version console ne retire pas au programme ses qualités mais elle y ajoute ses propres défauts. Beaucoup trop difficile à mon goût, la manipulation de la voiture demande un bon entrainement. De plus il est regrettable qu'il n'y ait, en tout et pour tout, que deux circuits. On en a vite fait le tour. (Comme c'est bien dit ! [ndlc])



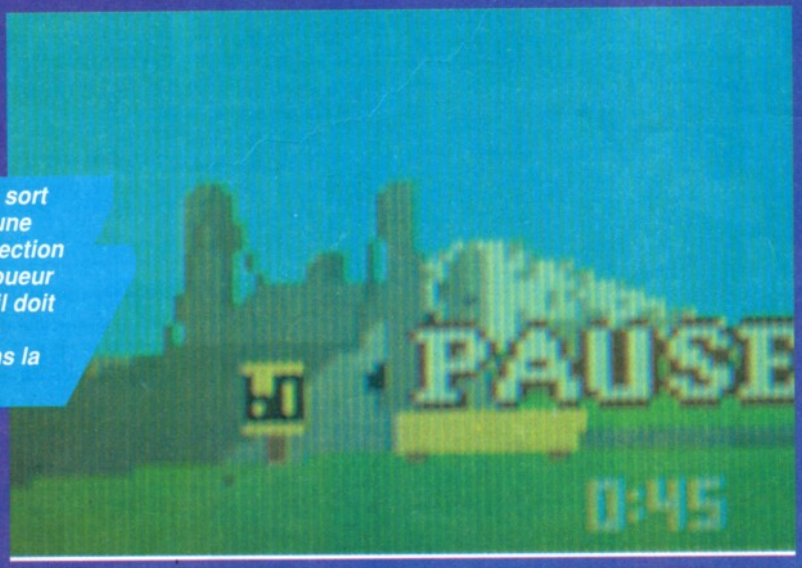
Circuit de vitesse ou parcours acrobatique. C'est la carte du début de partie.

Le choix des commandes : vitesse automatique ou manuelle.

Hard Drivin'

Déjà connue sur micro, cette célèbre simulation débarque sur consoles, d'abord Megadrive et maintenant Lynx. Ce programme reste fidèle à l'original. A bord de votre véhicule de tous les jours, vous prenez la route pour un des deux circuits proposés : parcours de vitesse ou acrobatique. La difficulté est double : rester sur la route et éviter les voitures qui circulent dans les deux sens. Même si vous choisissez les vitesses automatiques au lieu des vitesses manuelles, il vous faudra vous habituer à conduire cette voiture, extrêmement sensible au moindre coup de volant ou d'accélération. Le but du jeu est de battre le redoutable Phantom Photon, contrôlé par l'ordinateur. Une fois cela réussi, votre nom restera gravé dans le tableau des héros. Il ne vous restera plus qu'à battre votre propre record ! Seul impératif pour ne pas être disqualifié : atteindre les trois points de contrôle dans un temps limité.

C'est le crash ! Tout obstacle rencontré est synonyme de perte de temps et parfois de sortie de route. Un mode "replay" permet de revoir la collision. Ainsi le joueur peut en tirer toutes les conséquences et améliorer sa conduite.



Dès que l'on sort de la route, une flèche de direction indique au joueur l'endroit où il doit aller pour se remettre dans la course.

DOMARK PRIX : C

APPRECIATION

PRESENTATION 60%
Seule option : vitesse automatique ou manuelle.

GRAPHISME 84%
Les décors en 3D surfaces pleines sont très réalistes.

ANIMATION 80%
Tout est calculé à chaque instant.

BANDE-SON 75%
Musique d'accompagnement et quelques bruitages.

JOUABILITE 65%
La difficulté est élevée.

DUREE DE VIE 50%
Seulement deux circuits... Dommage !

INTERET 98%
Un jeu riche et passionnant, malheureusement trop court.

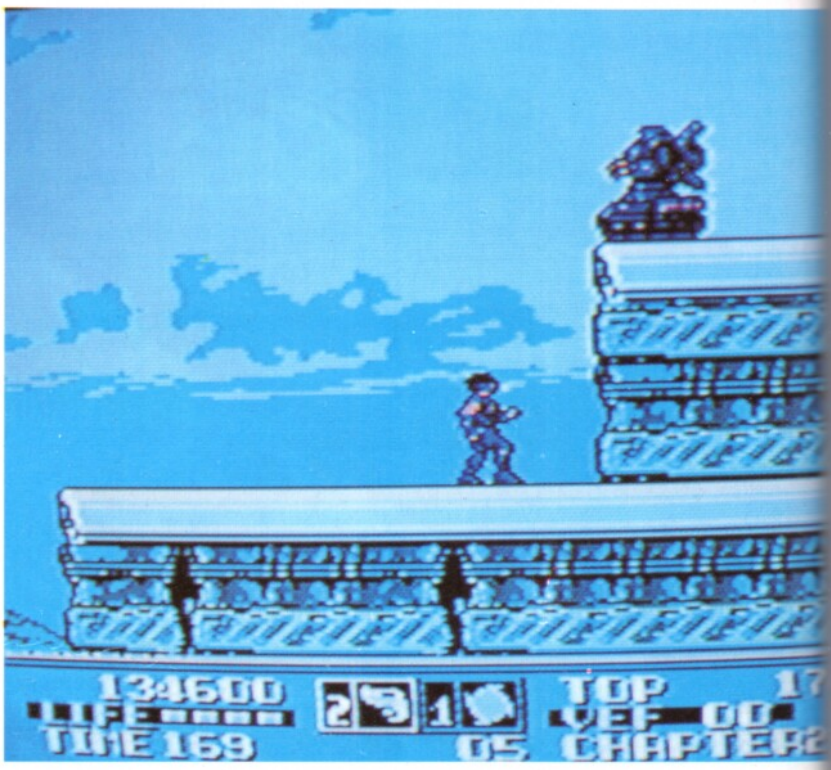
1 JOUEURS | CARTOUCHE

NINTENDO REVIEW

LOW-

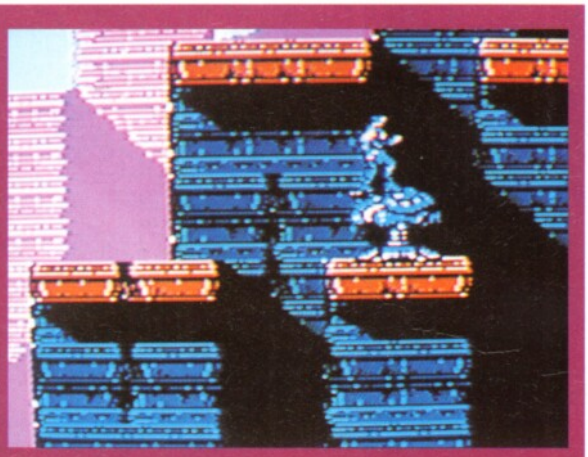
Oh no ! une succession de désastres se sont abattus sur une colonie d'explorateurs de l'espace : ils sont retenus prisonniers par des extra-terrestres. Depuis quelque temps, ces aliens reprogramment des robots pour arrêter la colonisation de l'espace par les hommes et, surtout, pour éliminer toute race humaine.

Les autorités terriennes, en apprenant la nouvelle, ont été quelque peu contrariées, pour ne pas dire plus et leurs nombreuses tentatives pour libérer cette colonie humaine ont échoué. Les défenses des robots valent largement l'homme le mieux entraîné. Une seule solution : faire appel au super-héros, vous bien sûr, qui appartenez à l'élite des guerriers, Low-G-Man ! Vous êtes en mesure de vous déplacer dans un milieu à forte pesanteur en faisant des sauts gigantesques et sans jamais souffrir à l'atterrissage. La loi de la gravité selon Newton et sa pomme ne vaut plus grand-chose face à ce héros équipé d'un sac à dos basse gravité. Il faut partir pour remettre dans l'ordre dans la galaxie avant que les robots et leurs maîtres contrôlent la totalité de la galaxie.



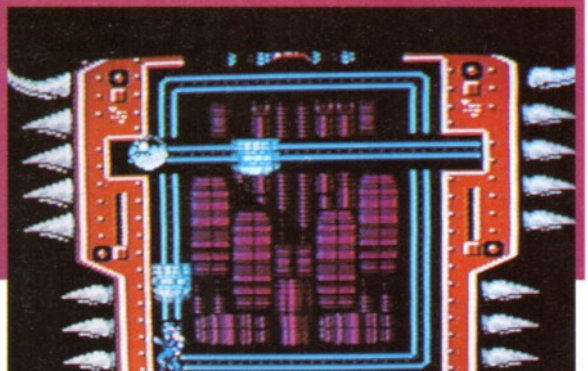
COMMENTAIRE

Lorsque j'ai chargé Low-G-Man pour la première fois dans ma NES, j'ai été déçu : des sons grinçants, des graphismes aux couleurs criardes et un scrolling saccadé. Mais, j'ai trouvé que les actions du personnage sont captivantes. Cet intérêt pour le jeu vient du fait que les difficultés des niveaux sont bien dosées. J'ai mis trois quarts d'heure pour terminer le premier niveau, mais ce temps passé n'est pas du tout frustrant. De plus, c'est un plaisir d'essayer toutes les armes et de prendre aux ennemis des icônes d'armes supplémentaires qui augmentent votre puissance de tir. Low-G-Man n'est pas un jeu indispensable, mais si vous avez un peu d'argent à dépenser vous pouvez l'acheter.



STRUCTURE DE JEU

Chaque niveau est divisé en trois sous-secteurs. Les deux premiers se déroulent dans des paysages au scrolling multidirectionnel avec, à la fin de chaque secteur, un monstre. Ils ne présentent aucune difficulté. Le troisième secteur oppose votre force d'apesanteur à un gardien dont vous venez à bout en détruisant les tourelles protégeant sa tête.

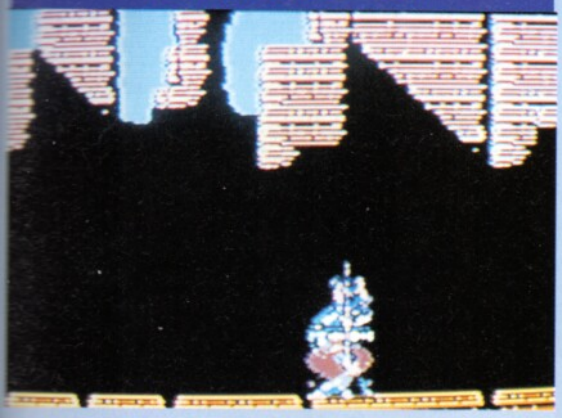


LE CHOIX DES

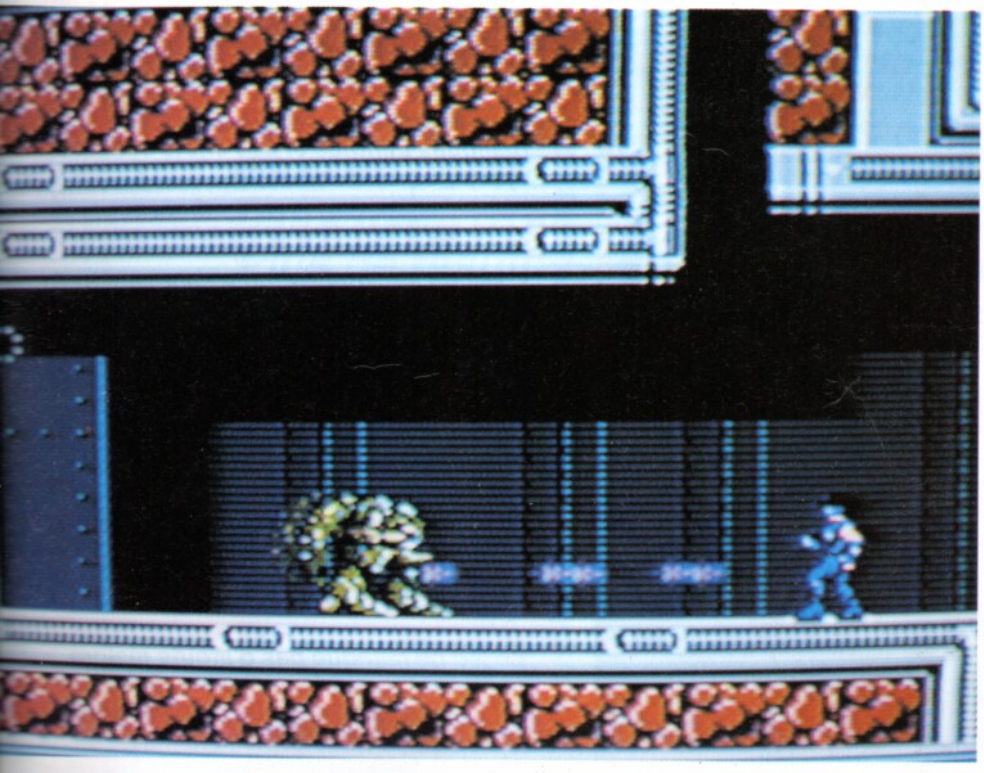
En appuyant sur la tou manette, l'écran de sé armes apparaît. Si vou à ramasser, durant le j d'armes, vous pourrez ce magasin une arme à utiliser contre les rob çants. Boomerangs me bombes et boules de f efficaces pour mettre e hordes de robots. Cha armes dispose de trois puissance. Pour obten maximale, le joueur ra icônes.

G-MAN

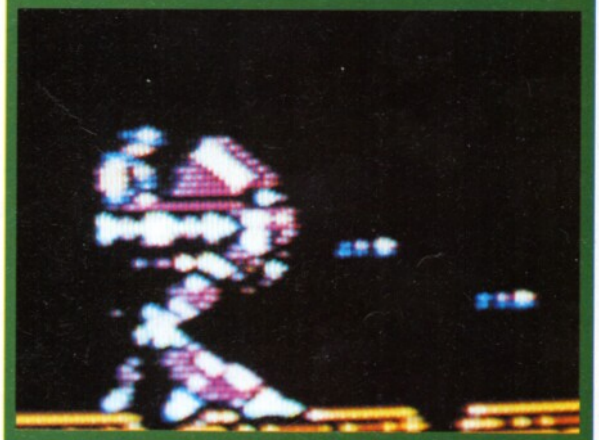
UNE LANCE QUI BALANCE...



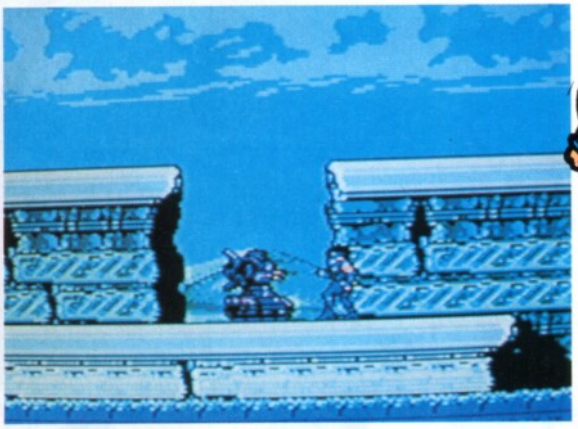
La technique de combat la plus utilisée consiste à se servir de son pistolet électro-magnétique paralysant. Le monstre atteint attend le coup de grâce sous la forme d'une lance. Le joueur plante son pic dans le robot. Après plusieurs coups bien placés, ce dernier explose, laissant à ses pieds un bonus.



LA BALADE DE LOW-G-MAN



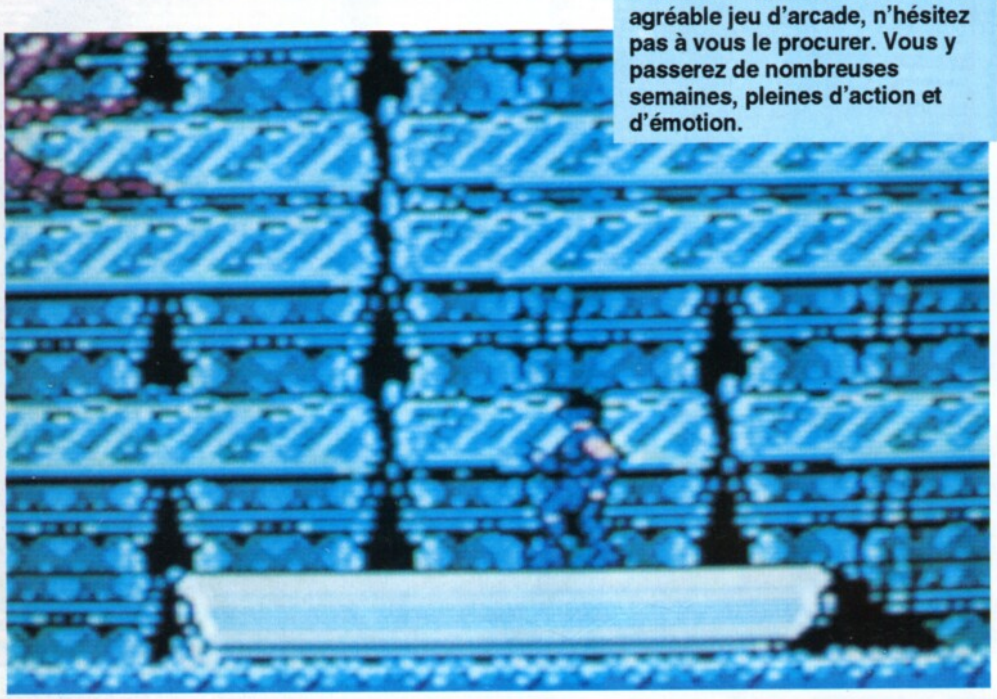
Des robots sont à la poursuite de Low-G-Man et certains se déplacent dans des véhicules. Pour vous en emparer, il suffit de paralyser l'engin et poignarder le conducteur. Vous le garderez tant qu'il y aura assez de carburant et une fois à l'intérieur, vous serez invincible. Attention, le véhicule subit des pertes de carburant à chaque fois qu'on lui tire dessus.



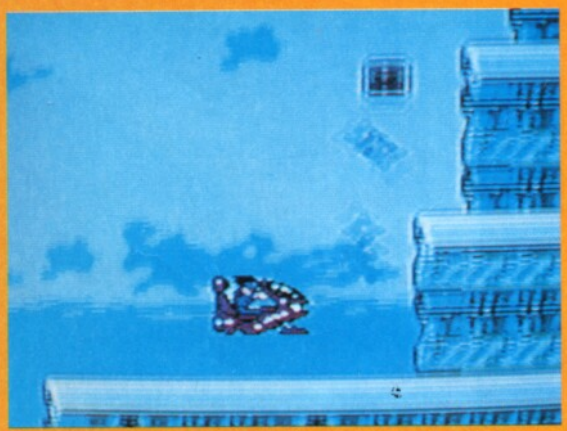
COMMENTAIRE

JULIAN

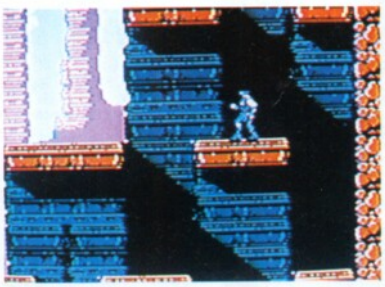
Bien que Low-G-Man ne montre pas de grandes qualités graphiques et sonores, c'est un jeu très prenant qui vous gardera longtemps en haleine (ce qui m'a obligé à finir très tard ce test !). L'action est rapide et nerveuse. Elle offre de nombreux challenges, particulièrement quand vous commencez à affronter les terribles monstres de fin de niveau. Si vous recherchez un agréable jeu d'arcade, n'hésitez pas à vous le procurer. Vous y passerez de nombreuses semaines, pleines d'action et d'émotion.



UNE RECOLTE FRUCTUEUSE



En détruisant les robots, vous obtenez des icônes qui redonnent de la force à Low-G-Man. Ces bonus vont des points d'énergie pour le héros aux points de puissance des armes. Prenez garde à la potion rouge, elle diminue votre ligne de vie d'une demi-section ! L'icône AGM augmente la hauteur des sauts, votre héros ira plus loin et plus haut...



EDITEUR : TAX
PRIX : D
DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : MOYENN
NOMBRE DE VIES : 3
OPTION CONTINUE :INFI
NIVEAUX DE DIFFICULTE
CONTROLE : BON

1 JOUEURS

CA

PRESENTATION

Une très étrange histoire donne le d'envoi à l'action. Il y a deux nive difficulté et un système de mot de

GRAPHISME

Les graphismes ne sont pas vrai géniaux. Leurs couleurs agresse joueur.

BANDE-SON

Une musique qui saoûle au bout d quelques minutes et des effets so éparpillés à travers le jeu.

JOUABILITE

C'est un jeu somme toute captiva un bon dosage des difficultés.

DUREE DE VIE

Arriver à la fin d'un niveau deman très bon entraînement et cela ne s pas en une heure !

INTERET 8

Le jeu ne manque pas d'atouts m une réalisation très moyenne. Ses breux bonus et nouvelles armes r cent son intérêt.

3615 TCPLUS

NOUVEAU

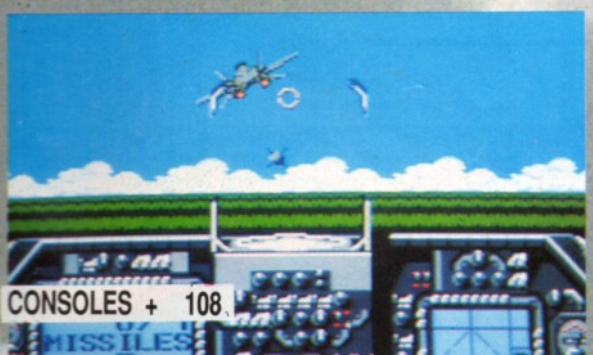
Vous aimez CONSOLES+, retrouvez-nous sur le nouveau code 3615 TCPLUS.

Plus de dialogues entre passionés de consoles.
Plus de Forum pour les réponses à vos questions techniques.
Plus de détails sur la fabrication de votre journal au courrier des lecteurs.
Plus de tips pour vos jeux favoris.
Plus d'infos sur le monde des consoles.
Plus de petites annonces pour tout vendre, acheter, échanger.
Plus de résultats des meilleures ventes de jeux.
Plus de jeux pour gagner plus de cadeaux.

Le 3615 code TCPLUS vous souhaite à tous une bonne année 92.

G-LOC

La guerre est déclenchée. Pilote de l'Air Force, vous êtes en première ligne. Vous devez réduire à néant les lignes ennemies en détruisant leurs machines de guerre. Bien évidemment, chaque mission réussie vous fera bien voir de vos supérieurs et vous donnera une chance de monter en grade. La chose qui compte le plus pour vous, c'est de rentrer indemne. G-Loc est un shoot-them-up en 3D vu du cockpit. Le joueur utilise des missiles et des canons contre les forces ennemies. A chaque destruction de véhicules et embarcations adverses, vous êtes crédité de points qui vous servent à acheter de nouvelles armes entre chaque mission. En outre, ils sont indispensables pour obtenir des décorations. Avec 160 points vous atteignez le nirvana des récompenses et serez considéré comme le héros qui a mis fin à la guerre.



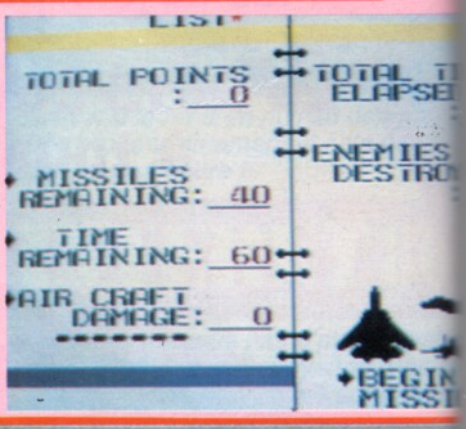
ATTAQUE PAR DERRIERE

Certains des avions adverses se déplacent furtivement et vous attaquent par derrière. Si cela vous arrive, l'action change de côté. Vous devez partir en spirale et faire de nombreuses acrobaties pour éviter le barrage de feu et les missiles qui s'abattent sur vous.

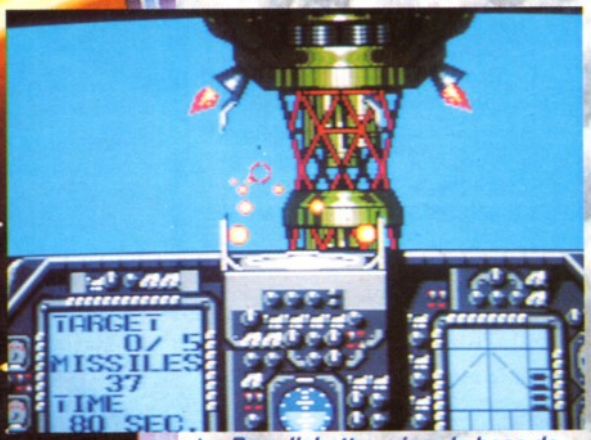
▲ *Droit devant, ennem*

FEUILLE DE ROUTE

Entre chaque mission une carte d'information s'affiche à l'écran. Elle résume les résultats de la mission terminée et détaille vos prochains objectifs à atteindre. Il est possible d'acheter plus de missiles, du temps supplémentaire et d'effectuer les réparations de votre engin. Un avion abattu équivaut à un missile en plus, à dix secondes supplémentaires ou à une simple réparation.



▲ *Admirez le boss de fin de niveau.*



▲ *Pour l'abattre, visez la base de l'édifice.*

▼ *Ennemis à 12 heures ! Faites parler vos canons !*

en vue ; à vos missiles ! ▶

COMMENTAIRE

RAD

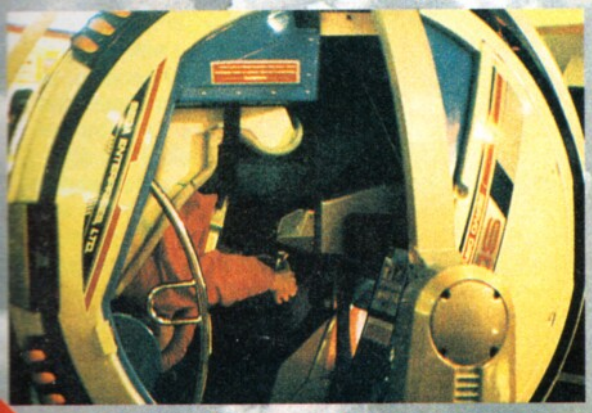
Faire tenir un tel programme d'arcade à l'intérieur d'une Master System était un projet ambitieux, pour ne pas dire plus. Aussi étonnant que cela puisse paraître, Sega a parfaitement réussi. Les graphismes sont "propres" et nets. Malgré un léger flottement de certains sprites, l'animation en 3D est rapide et convaincante. Le son n'est pas très fort et certains airs sont inaudibles. Le point fort de ce jeu vient de la variété des missions et des briefings très détaillés. Par rapport à Top Gun II sur Nintendo, je trouve que G-Loc est plus riche et passionnant. Le système des points est une idée originale. Cela donne un aspect stratégique à la partie. L'action est rapide et "violente". Elle offre un challenge passionnant qui rend le joueur accroché au jeu. Sans nul doute, il s'agit du meilleur shoot-them-up 3D sur Master System.

ARCADE SHOT

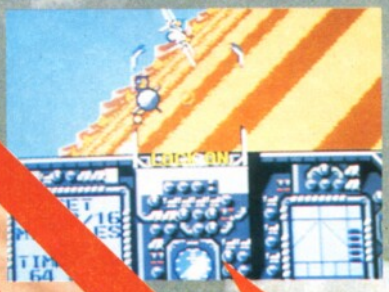
REVIEW

L'ARCADE A 360°

La plus grande conversion arcade de G-Loc a pour nom R 360. C'est une cabine ronde dans laquelle le joueur prend place. Elle est capable de tourner sur 360 degrés (d'où son nom) dans quatre directions différentes. Bien évidemment c'est le joueur qui pilote son avion à l'écran. C'est vraiment une superbe machine, dont malheureusement le prix est très élevé.



Prenez garde aux missiles ennemis. ▼



COMMENTAIRE

RICH

Je dois admettre que j'ai été agréablement surpris par G-Loc. Il est pourtant vrai que les graphismes sont très moyens et le son est sans "relief", mais l'intérêt du jeu n'en souffre pas. Ce shoot-them-up est assez agréable. Frissons et acrobaties assurés ! Mon plus grand regret vient du fait qu'il est très difficile d'éviter les missiles adverses, même si je fais tout pour anticiper leurs tirs en détruisant le plus grand nombre d'ennemis. Mais ils apparaissent devant vous si soudainement qu'il faut être très fort pour ne pas s'en prendre un en pleine face. Les niveaux ne sont pas assez différents les uns des autres. Il semble qu'il suffit de tirer sur tout ce qui bouge sans qu'il y ait besoin de mettre au point la moindre tactique. Le jeu a ainsi ses limites. G-Loc n'est pas un shoot-them-up qu'il faut obligatoirement acheter, cependant face à d'autres simulations de combat aérien comme Top Gun II sur NES de Afterburner, il est loin d'être ridicule.

▲ Tir précis des canons.

EDITEUR : SEGA
PRIX : D
DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : MOYENNE
NOMBRE DE VIES : 1
OPTION CONTINUE : 3
NIVEAUX DE DIFFICULTE
CONTROLE : EXCELLENT

1 JOUEURS

CART

PRESENTATION

Pas beaucoup d'options mais de belles présentations d'écrans et de menus.

GRAPHISME

Les sprites sont bien réalisés et l'animation est fluide.

BANDE-SON

Des sons affreux et des effets sonores qui n'apportent rien au jeu.

JOUABILITE

C'est un jeu très agréable et passionnant avec un côté stratégique qui rend l'action d'être trop répétitive.

DUREE DE VIE

Des tas de missions qui vont vous faire décoller.

INTERET 7

Un bon jeu sur Master System pour les chasseurs en herbe.

ARCADE SHOT

La peur !

Au début de chaque niveau, Pengo est isolé au milieu des labyrinthes de Tartix, tandis que les sno-bees entrent très rapidement en action. Repérez les œufs qui clignotent et cassez-les avant qu'ils n'éclosent : vous accélérez ainsi l'extermination des sno-bees et améliorez votre bonus temps.

D'intéressants bonus temps à condition d'être extrêmement rapide !

Au pays des glaces, les pengos, adorables petites créatures des neiges, sont menacés par les sno-bees, monstres qui dévorent tout sur leur passage. Rien ne leur résiste dans ce labyrinthe infernal ! A vous d'aider les pengos à survivre dans ce continent hostile : bombardez les sno-bees avec des blocs de glace ou assommez-les contre les murs pour les tuer, découvrez et cassez leurs œufs pour les empêcher de se multiplier !

Il vous faudra être très agile et très rapide pour parcourir les 64 niveaux avec quatre pengos seulement. En atteignant les 30 000 points, vous pouvez certes gagner un pengo supplémentaire. Un bonus spécial vous est également accordé si, tout en évitant les sno-bees, vous parvenez à aligner côte à côte les trois blocs de diamant. Mais plus vous avancez dans le jeu, plus les sno-bees et leurs œufs sont nombreux, plus ils se reproduisent et se déplacent rapidement, et plus il vous est difficile de les éviter dans un labyrinthe qui ne cesse de se compliquer. Si vous les frôlez de trop près ou si vous êtes cerné, vous n'avez hélas aucune possibilité d'échapper à leur grande bouche vorace !

Pengo

Brroomm !

Une arme très efficace : faites trembler les murs pour assommer les sno-bees qui deviennent alors une proie facile. Ne restez pourtant pas trop près d'eux, ils auront le temps de vous avaler avant d'être devenus totalement inoffensifs.

Un pengo en bien mauvaise posture !

COMMENTAIRE

CALAMITY JANE

Les pengos sont très mignons et ils m'ont totalement séduite ! La réalisation d'ensemble de ce jeu un peu répétitif est tout à fait correcte, avec des animations assez détaillées et de bons petits bruitages. Attention, Pengo ne se déplace pas toujours aussi vite que ses adversaires. Mais une fois que vous maîtrisez l'art de massacrer plusieurs sno-bees en même temps, vous passez rapidement aux différents niveaux : les sno-bees grouillent partout et vous n'aurez de cesse de vous en débarrasser ! Rien de révolutionnaire, mais un petit jeu sympa et très prenant.

SEGA PRIX : C

APPRECIATION

PRESENTATION	70%
GRAPHISME	75%
ANIMATION	62%
BANDE-SON	60%
JOUABILITE	75%
DUREE DE VIE	80%
INTERET	75%

1 JOUEURS | 10 | CARTOUCHE

Defender of the Crown

En l'an 1149, le roi d'Angleterre vient de mourir. Le pays est en proie à une lutte sans merci pour la conquête du trône. Vous incarnez un des six chevaliers qui ambitionnent de monter sur le trône. Il vous faudra avoir toutes les compétences d'un meneur d'hommes. A la tête de votre armée vous menez des raids contre les autres châteaux. Vous aurez à soutenir des sièges, envahir des territoires et participer à des tournois afin d'accélérer la chute de vos adversaires. En premier lieu, vous levez une armée, achetez des catapultes et définissez une stratégie pour mener à bien vos conquêtes des régions ennemies tout en préservant la vôtre. Trois fois dans le jeu, vous pouvez faire appel au célèbre Robin des Bois, qui se fera un plaisir de vous venir en aide. Grâce à son adresse et à ses ruses, il combattra efficacement les ennemis qui vous font face. Pour triompher et devenir roi (ou reine), vous devez être un fin stratège et courageux lors des combats. Mais soyez prudent, car seul le meilleur aura le droit à la couronne.

EN AVANT POUR LA CONQUET

Vous recrutez vos hommes en achetant les soldats à pied ou les cavaliers dont le coût est beaucoup plus élevé. Vous choisissez le territoire à envahir et, après une marche rapide vers la région choisie, vos troupes atteignent les murs du château. Là il faut mettre en place les catapultes et s'en servir car c'est avec elles que vous causerez le plus de dégâts. La bataille finale se déroule entre les soldats restant en vie.

COMMENTAIRE

JULIAN

Bien que Defender of the Crown soit très agréable à jouer, vous souhaiterez plus qu'il ne vous offre. Les écrans style arcade sont jolis et la partie stratégique est assez simple pour que l'on puisse prendre du plaisir. Malgré cela il vous faudra beaucoup d'entraînement pour parvenir à triompher des scènes de joutes à cheval et même des duels à l'épée. Le jeu offre un challenge intéressant. Les séquences d'arcade et la complexité de certains éléments stratégiques lui donnent un réel intérêt, mais cela ne suffit pas pour en faire un très grand jeu sur consoles.

PILLAGE D'UN VILLAGE

Mener un raid contre un château ennemi est assez facile. Il suffit de pénétrer à l'intérieur et de tuer tous les gardes en combat singulier, l'épée à la main, lors d'une époustouflante partie d'escrime. Si vous faites appel à Robin des Bois, l'affaire est dans le sac, car il combat à votre place. Sympa, non ?

▲ *Robin des Bois vous vient en aide...*

A L'AIDE, ROBIN !

De temps en temps vous avez la chance de sauver une demoiselle en détresse. De cet acte héroïque, vous recevez, de la part de ses parents, une somme d'argent, ensuite vous gagnez du "leadership", c'est-à-dire que vos hommes vous obéiront au doigt et à l'œil.

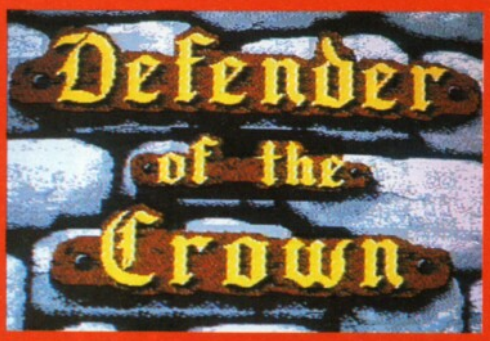
COMMENTAIRE

RAD

Defender of the Crown fut tout d'abord un jeu sur micro avant d'être adapté sur console. Les graphismes étaient alors assez spectaculaires tandis que la jouabilité laissait à désirer. Malheureusement, lors de la conversion, des défauts sont apparus. Bien que les bases sur lesquelles repose le jeu soient bonnes, la réalisation est décevante. Est-ce davantage un jeu d'arcade ou de stratégie ? Ces deux styles de jeu ne sont pas, à mon sens, assez développés. Les scènes d'arcade sont trop lentes et les mouvements limités, tandis que la partie stratégique est trop simple et fait souvent appel au hasard. La réalisation peu soignée gâche le plaisir.

LES JOUTES DU TEMPS JADIS

Participer à un tournoi est un moyen pour gagner. Tout ce que vous avez à faire est de vous battre contre trois adversaires les uns après les autres. La lance tendue, vous vous élancez vers eux sur votre fier destrier...



EDITEUR : PALCOM
PRIX : C

DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : MOYENNE
NOMBRE DE VIES : 1
OPTION CONTINUE : 0
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1
CONTROLE : MEDIOCRE

1 JOUEURS | CARTOUCHE

PRESENTATION	68%
De nombreux écrans de présentation, intermédiaires et statiques.	
GRAPHISME	62%
Graphismes moyens, sprites acceptables mais décors pauvres.	
BANDE-SON	68%
Effets sonores et musiques sans effets.	
JOUABILITE	55%
La simplicité du jeu vous permet de vous y plonger sans grande difficulté...	
DUREE DE VIE	50%
...mais cela n'empêche pas que la partie soit difficile à terminer.	

INTERET 54%

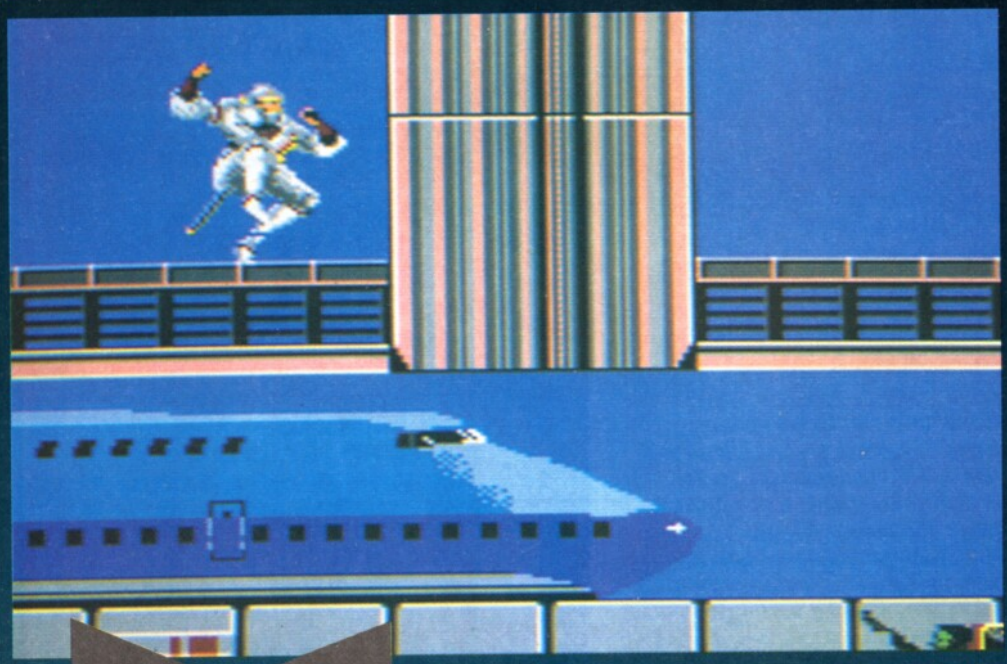
Une cartouche intéressante et originale mais dont les défauts sont trop nombreux pour devenir un grand jeu.

SHADOW DANCER

Un groupe de terroristes, joliment déno "l'Aurore d'Asie", projette de s'empare satellite militaire pour menacer le monde. le valeureux et célèbre ninja et devez emp diabolique complot. Il vous faut donc atte navette spatiale qui transporte le satellite. niveaux vous séparent de ce combat ultim port dans lequel les terroristes se cachent chaque escalier roulant ; un train de marc sur le toit duquel vous vous battrez ; et de dont les délicates effluves ne devront pas votre élan guerrier... Mission délicate, très même, puisqu'il suffit d'un seul impact d'u ennemie pour vous éliminer !

Le ninja tire des shuriken (étoiles), cour se baisse, comme tout héros qui se respe aussi faire appel à ses pouvoirs magiques transformant momentanément en chien in maximum trois fois par niveau), ou en lan tornades infernales et des bouddhas déva devant lui. Armes très puissantes qui, hél inutilisables contre les boss de fin de nive écrans-bonus séparent les niveaux, juste se pour le ninja qui peut dès lors augmen score en tailladant des escouades de terr impuissants.

Shadow Dancer a pour sous-titre "le s nobi", c'est dire qu'il fait appel à une long de beat-them-all à la sauce soja. Sans en subtil parfum, il en a la brutalité et l'extrê



Dans l'aéroport... Sur fond de Boeing 747, le ninja effectue un joli saut. Mais il est seul...

ASSIS OU DEBOUT ?

C'est le grand "truc" du jeu ! Si votre ennemi est debout, baissez-vous, et tirez. S'il est agenouillé, sautez et tirez ensuite.

COMMENTAIRE

EL NIONIO

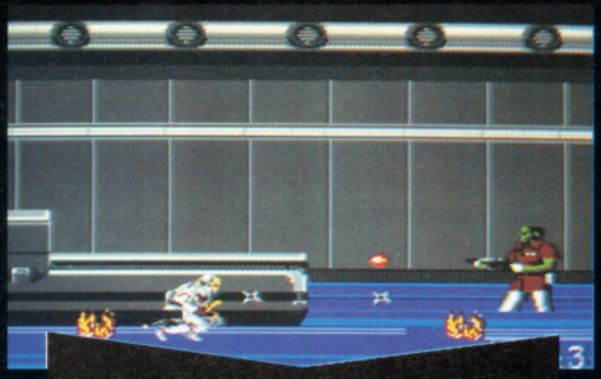
Testerai-je donc toute ma vie des combats sur écran déroulant à scrolling horizontal ? Dancer n'apporte rien de nouveau à ce gen éculé. Suite à une ancienne attaque d'hémi notre héros a bien du mal à effectuer ses q mouvements primaires ; disons même qu'il toute souplesse. Par chance, ses ennemis été victimes de ce fléau, véritable épidémie personnages de médiocres beat-them-all. alter-ego du ninja conserve quelques-unes lités motrices. Dans ce monde de semi-par pétrifiés dans des décors inertes qu'anime ment un scrolling laborieux, l'ennui naît dès niveau. Il se transforme peu à peu en colère quand on comp mission est quasiment impossible tant le ninja est faible : u suffit à l'abattre ! On recommence alors inlassablement ces ternes et sans intérêt, jusqu'à l'écœurement final, qui préci ment la cartouche dans la poubelle !

REVIEW

COMMENTAIRE

ROCKET

Shadow Dancer restera à jamais dans l'ombre ! Aucune innovation, aucun exploit graphique, presque pas d'animation, une bande-son proche d'un silence pesant, une jouabilité qui pâtit d'une difficulté excessive de la mission, une durée de vie raccourcie à l'extrême par des niveaux tristes et décourageants, et un intérêt affreusement limité : le bilan est sombre ! Au chapitre des satisfactions, je note juste les armes spéciales (chien, tornade, bouddha), originales et bien réalisées, et des boss de fin de niveau tout à fait honorables... Mais quel programmeur criminel a eu l'idée de ne donner qu'une seule vie au ninja ?



Fusillade près d'un tapis de livraison des bagages !

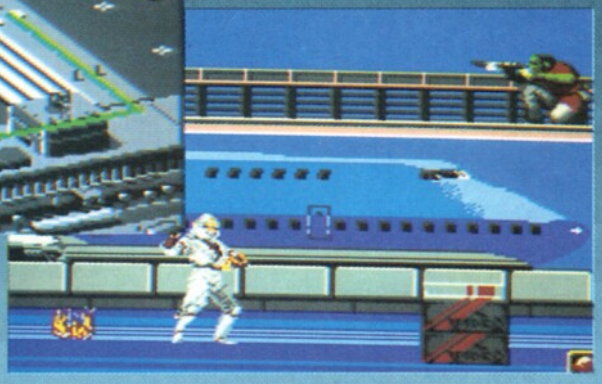
Un dernier terroriste garde l'accès 16 aux pistes.

ER

Un boss de fin de niveau. Graphiquement, c'est très réussi.

Vision globale de l'aéroport. Le trajet du ninja est tracé en vert.

Un terroriste en embuscade au premier étage. Evitez de sauter, c'est la mort assurée !



EDITEUR : SEGA
PRIX : C
DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : TROP DIFFICILE
NOMBRE DE VIES : 3
OPTION CONTINUE : —
NIVEAUX DE DIFFICULTE : —
CONTROLE : LABORIEUX

1 JOUEURS | CARTOUCHE

PRESENTATION 36%

Quelle présentation ? A la rigueur, la vue aérienne de l'aéroport, la navette...

GRAPHISME 48%

Les sprites ne sont pas mal dessinés. Mais aucune imagination et des décors d'une rare indigence.

ANIMATION 37%

Le ninja et ses ennemis ont été frappés par un mal terrible qui les a laissés à demi infirmes. C'est pathétique.

BANDE-SON 48%

Bruitages nuls. La musiquette n'est pas catastrophique.

JOUABILITE 14%

Le ninja devrait être mis à la retraite, et vite ! Visiblement, il ne tient plus le choc.

DUREE DE VIE 22%

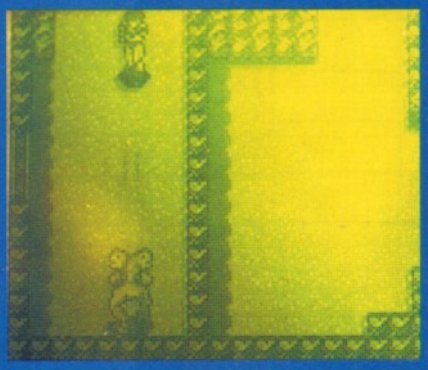
Cartouche frappée d'un mal incurable : l'ennui.

INTERET 21%

Une cartouche très faible. N'accusez pas les 8 bits de la Master System, on peut faire des merveilles avec !

FORTIFIE ZONE

Deux agents militaires (un homme et une femme) ont pour mission de pénétrer à l'intérieur d'une forteresse gardée par des soldats ennemis. Les quatre zones à explorer se présentent sous la forme de labyrinthes. Dans la plupart des cas, pour passer d'une salle à l'autre, il faut récupérer des clés, tirer sur les portes ou encore tuer les ennemis. Les deux héros ont leurs caractéristiques propres. L'homme, spécialiste des armes, est le seul à pouvoir se servir des armes spéciales ramassées lors des combats. Même si la femme a la possibilité de tirer avec son arme, elle est surtout "faite" pour sauter par-dessus certains obstacles. Ainsi donc, il faut sans cesse choisir entre ces deux combattants lorsque se présente une situation périlleuse. Le joueur ne commande qu'un personnage à la fois. Mais, à tout moment, il peut changer de partenaire. En cas de coup dur, la mort d'un des deux agents, l'aventure continue. Pas de panique, des bonus d'énergie peuvent redonner vie à celui qui est mort. Plus vous vous enfoncez au cœur de la forteresse, plus les pièges sont ardus : commandes inversées, salles obscures, téléporteurs qui vous renvoient au début du niveau. Les ennemis, quant à eux, sont de plus en plus résistants et visent avec davantage de précision. Les monstres de fin de niveau ne sont accessibles que lorsque le joueur a examiné toutes les salles.



HOMME OU FEMM

A vous de choisir votre héros. Lorsq
des deux joueurs a la santé chancel
son compagnon peut lui redonner d
points d'énergie. C'est vraiment un t
d'équipe, où l'on se serre les coude
triompher.
Cette option à deux joueurs relance
rêt du jeu, à condition, bien sûr, d'ê
équipé d'une deuxième Game Boy e
câble Game Link...

BONUS et ARMES SPECIALES

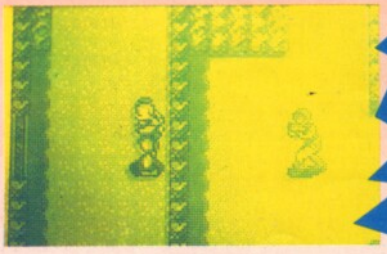
- double la puissance de feu de votre arme.
- lance-flammes redoutable, réservé à l'homme.
- redonne des munitions à votre arme spéciale.
- redonne un maximum de points d'énergie.
- trois tirs pour un seul coup !
- une barre de santé et ça repart !
- les balles vont dans trois directions.
- clé pour ouvrir certaines portes.
- grenade à main.
- surprise ! Bonne ou mauvaise ?

COMMENTAIRE

AXEL

Ah quel dommage qu'il n' y ait que quatre niveaux dans ce superbe jeu d'action ! Même si la difficulté est progressive, on arrive en quelques heures à la fin du jeu. C'est en fait le seul reproche que l'on puisse faire car, pour le reste, c'est excellent. Les combats sont d'autant plus passionnants qu'il est possible de choisir son personnage. Les bonus et armes spéciales sont nombreux mais pas systématiques. Si vous revenez dans certaines salles, il faudra de nouveau combattre les mêmes monstres. Ainsi cela vous oblige à rester concentré sur le chemin à suivre. Fortified Zone ne manque pas d'atouts ni d'originalité.

La carte stylisée des différentes zones est une aide précieuse. A tout moment, grâce au bouton "select", vous pouvez examiner votre progression.



Ne vous croyez pas à l'abri des tirs ennemis en vous cachant derrière cette minuscule haie...

JALECO PRIX : C

APPRECIATION

PRESENTATION
Carte, option vies continues infinies, passw

GRAPHISME
On peut regretter que tous les décors se ress

ANIMATION
Déplacements souples et scrolling réus

BANDE-SON
Une option "Sound" à écouter sans fau

JOUABILITE
Tout est fait pour le plus grand confort du j

DUREE DE VIE
Grande tristesse : un petit week-end suffit à termi

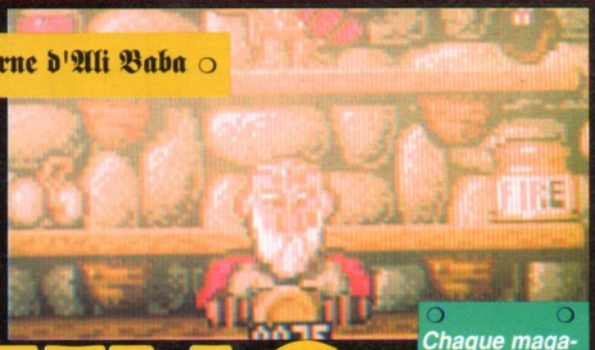
INTERET
Un jeu captivant et très bien réalisé. A ne pas m

1-2 JOUEURS

CART

The VIKING Child

○ la caverne d'Ali Baba ○



Chaque magasin a ses particularités. Si vous voulez refaire le plein d'énergie, il faut acheter un cœur. Il n'y a qu'ici que vous en trouverez ! Il faut parfois revenir sur ses pas pour s'équiper.

Un champ de ruines et de désolation ! Brian le Viking évolue dans ce décor uniquement dans le premier niveau. Les champignons ne sont pas comestibles. Soit vous sautez par-dessus, soit vous les taillez en petits morceaux. Parfois ils ont des réactions agressives et vous sautent dessus.

La carte des lieux à explorer. Après les ruines, le château.

REVIEW

Trop jeune pour écumer les mers du Nord et trop vieux pour rester dans les "jupes" de sa mère, ce enfant viking passe le plus clair de son temps à parcourir les environs de son village. C'est en revenant de l'une de ses promenades qu'il découvre, avec horreur, le pouvoir maléfique du dieu des Ténèbres : maisons détruites, village en ruine, et surtout, disparition des habitants et de sa famille. N'écoutant que son courage et surtout Odin le prophète descendu sur son arc-en-ciel, Brian part délivrer sa famille. Il devra traverser de nombreux paysages et se battre contre les forces du mal, aussi laides et méchantes les unes que les autres. Pour chaque combat victorieux, Brian ramasse soit des pierres précieuses soit de l'argent. Ces pièces de monnaie servent à acheter dans les différentes boutiques (deux à trois par niveau) des armes plus puissantes comme les éclairs et les boules de feu, les bombes et aussi des cœurs qui lui redonnent de l'énergie. Et il en aura besoin ! A chaque fois qu'un adversaire le touche, il perd une moitié de cœur et recule de plusieurs mètres. Un ennemi plus coriace que les autres garde la clé qui permettra de passer au niveau suivant. C'est surtout à cette occasion qu'il faut utiliser les armes supplémentaires. Pour le reste, la seule épée de Brian suffit à anéantir les monstres. Mais il n'est pas bon de rester trop longtemps dans les parages : les ennemis ont la fâcheuse manie de réapparaître au bout de quelques secondes...

COMMENTAIRE

AXEL

Viking Child est un jeu de plates-formes qui ne casse pas des briques ! L'action se limite à quelques coups d'épée qui deviennent à la longue lassants et systématiques. De plus, il est frustrant de voir votre adversaire vous causer de sérieux dégâts alors que vous le pourfendez de votre arme. A ce niveau, le dosage de la difficulté n'est pas terrible ! Autre reproche, la manipulation des commandes est loin d'être évidente : avant d'utiliser les armes précédemment achetées, il faut les sélectionner avec la touche "option 2" et les activer avec le bouton "option 1". Le bouton A ne sert que pour le combat à l'épée. Difficile d'être efficace dans ce cas-là ! La réalisation est moyenne. En revanche, le changement de scrolling, horizontal ou vertical selon les niveaux, est intéressant. Mais Viking Child est loin de révolutionner le genre...

ATARI PRIX : C

APPRECIATION

PRESENTATION 50%
Pas d'options mais un intelligent système de code.

GRAPHISME 55%
Dommage que certains monstres soient trop petits.

ANIMATION 68%
Animation réaliste qui permet des déplacements aisés.

BANDE-SON 40%
Pas de musique et des bruitages sans grand intérêt.

JOUABILITE 42%
Un temps d'adaptation pour trouver les bons boutons.

DUREE DE VIE 51%
Jeu difficile qui séduira ceux qui veulent bien s'accrocher.

INTERET 45%
Si vous êtes collectionneur de jeux de plates-formes...

1 JOUEURS

CARTOUCHE

REVIEW

LASE

Tous les treize ans, un endroit tel que Ghost City apparaît. Cette ville épouvantable est habitée par des sortes de démons et de créatures grotesques qui prennent plaisir à terroriser la population et à commettre des actes démoniaques. Mais le plus terrible dans tout cela, c'est que ces monstres ont tendance à kidnapper les enfants, à voler leur âme et, pour finir, à les sacrifier. C'est dans ce contexte que vous arrivez. Vous êtes un sympathique fantôme, prêt à défendre et à sauver les enfants emprisonnés. Pour cela vous pouvez compter sur l'aide efficace de votre pistolet-laser. Cela ne veut pas dire que votre "travail" sera facile. En effet comme les âmes des enfants ont été dérobées, ils ne peuvent pas agir de leur propre volonté. Ils ont besoin de votre aide pour sortir du Ghost Manor et rejoindre le Ghost Headquarters tout en détruisant les mauvais fantômes qui se trouverent sur leur route. Laser Ghost est encore une de ces conversions approximatives de Sega, en ce sens qu'on y retrouve le côté Operation Wolf mais qu'un nouvel élément a été ajouté, à savoir l'enfant que vous devez protéger. Il ne faut jamais oublier que les ennemis sont prêts à tout pour garder l'enfant en captivité.

▲ *Aurais-tu oublié que tu dois surveiller et protéger cette fillette des revenants qui hantent les lieux ? Charmante, n'est-ce pas ?*

LES FORMIDABLES VAMPIRES

Laser Ghost ne serait pas intéressant s'il n'y avait pas autant de vampires à détruire. Parmi les spectres, on trouve des chauves-souris, des squelettes, des tableaux hantés, des tomates "zombies", des armures animées et même des tables volantes ! Mais cela n'est rien comparé aux zombies faits de boue, aux cracheurs de feu et aux voitures possédées par le démon... Gloups !

COMMENTAIRE

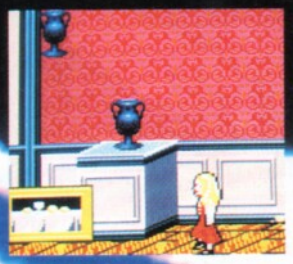
RAD

A l'origine, Laser Ghost est un jeu de salle d'arcade amusant, une sorte de Beast Busters avec des munitions à volonté. Je n'aurais pas été surpris que le jeu soit complètement transformé, après avoir vu ce qu'il est advenu de Line of Fire. Heureusement, cette fois il n'a pas été dénaturé par les transformations. Le jeu reste agréable et amusant, et pourtant... les graphismes n'ont plus grand-chose à voir avec l'original, le son est effroyable, pour ne pas dire plus et le système de contrôle est inutilement délicat. Mais, il y a un "je-ne-sais-quoi" qui fait de Laser Ghost un jeu tout à fait passionnant. Et cela est encore plus vrai grâce au Light Phaser. Tous les fanatiques de cet instrument trouveront du plaisir à jouer, tandis que les autres feraient bien de s'en procurer un.

N'EST-ELLE PAS ADORABLE A DIRIGER

Diriger la fille est assez simple. Il suffit de tirer sur le sol près de ses pieds pour la faire tourner. Elle prendra alors le premier passage qui se présentera, et on peut même la diriger à droite ou à gauche à l'intérieur des tunnels. Le contrôle du Phaser est un peu plus délicat. Le viseur apparaît toujours au centre de l'écran et par conséquent permet les mouvements au joypad. Lors des tirs, l'arme ne bouge pas, ce qui veut dire qu'il est impossible de se déplacer avec le pistolet et de tirer en même temps.

GHOST



MANQUANT !!!

EDITEUR : SEGA
PRIX : D
DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : MOYENNE
NOMBRE DE VIES : 1
OPTION CONTINUE : 3
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1
CONTROLE : BON

1 JOUEURS | CARTOUCHE

COMMENTAIRE

JULIAN

Si vous vous attendiez à voir de superbes images, à entendre de jolis sons et à jouer à un jeu étourdissant, vous avez tout faux ! Cependant l'essentiel est que l'on passe un agréable moment. Le curseur à l'écran ressemble à une tache de peinture ce qui, au début, est assez surprenant, mais par la suite, avec l'habitude, le jeu devient passionnant et attractif. Il y a beaucoup d'ennemis à abattre et le fait de garder toujours un œil sur la fille est une bonne idée ; cela ajoute une nouvelle dimension au jeu et oblige le joueur à rester toujours en éveil.

VIVE L'ENTRAIDE

Il existe deux manières de jouer à Laser Ghost. A un joueur d'abord, le joypad est alors utilisé pour contrôler le pistolet, tirer et se servir des armes spéciales. A deux joueurs, celui qui a le Phaser contrôle le pistolet et l'autre utilise le joypad pour se servir des armes spéciales. Cela signifie que, si vous avez un ami qui n'est pas très habile pour ce genre de jeu, confiez-lui de préférence le joypad et il lancera des bombes "intelligentes" qui ne feront cependant pas trop de dégâts !

PRESENTATION	**68%**

Pas d'options, mais beaucoup d'écrans intermédiaires.

GRAPHISME	**52%**

L'animation des sprites est très moyenne. Rien de bien excitant.

BANDE-SON	**48%**

Des effets sonores déplorables. N'hésitez pas à baisser le volume pour ne pas être déconcentré lors du jeu.

JOUABILITE	**70%**

Le système de contrôle est déroutant. Il faut de l'entraînement

DUREE DE VIE	**65%**

Il y a plein de niveaux, de bonus et de nombreuses salles secrètes.

INTERET 71%

Un jeu intéressant grâce au phaser qui permet de se défouler en s'amusant.

NINTENDO REVIEW

Notre Terre est une nouvelle fois menacée et vous allez la sauver ! Hoggish Greedly, le Méchant, s'est mis dans l'idée de forer des puits de pétrole dans tous les parcs nationaux américains ! Le gouvernement n'a pas vu venir la menace et n'a pas noté que des escadrons d'avions de guerre et des installations de blindés ont été placés et construits par Greedly au-dessus de sites naturels et historiques. Ce qui est sûr, c'est que cet homme est dangereux et qu'il faut l'anéantir. Chaque niveau est divisé en deux sections. La première représente un shoot-them-up à scrolling horizontal. Captain Planet doit repousser des hordes d'ennemis et détruire les installations Greedly. La seconde partie est un jeu de plates-formes où notre héros vole ça et là en détruisant tout ce qui a un rapport avec les sombres projets de notre ennemi.

Confrontation intense...

COMMENTAIRE

RAD

Captain Planet, au départ, est un mauvais dessin animé, ce qui n'était pas de bon augure pour le jeu et il semble que le programme conserve cette "qualité". Ça ne paraît pas trop mauvais au début bien que la partie shoot-them-up n'ait rien à voir avec le cartoon. Cela dit il y a de quoi perdre patience lorsque pour la centième fois vous mourez au même endroit ! Si, au début, l'exploration du jeu est prenante, elle devient rapidement répétitive et lassante. La qualité médiocre des graphismes et du son pourrait être excusée si le jeu ne vous plaçait pas sans cesse dans des situations sans issue. En multipliant le nombre de tirs de votre véhicule, le jeu aurait certainement gagné en intérêt. Beaucoup de choses auraient pu être améliorées comme par exemple les angles de vue du joueur.

LES MOYENS DE LOCOMOTION

Trois moyens de transport sont à la disposition de Captain Planet. Au niveau un, le Geo-Cruiser est un vaisseau spatial qui ressemble étrangement à celui de Thunderbird 2. Au niveau trois on trouve un hélicoptère, l'Eco-Copter, plus rapide et plus facile à manœuvrer. Au cinquième niveau, Captain Planet contrôle l'Eco-Sub, un sous-marin qui sert à protéger l'environnement aquatique menacé par le terrible Greedly.

▲ *Une partie de sous-marin !*

CE QUE L'ON PEUT RAMASSER

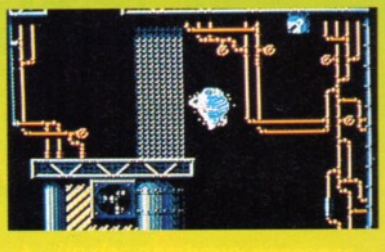
Captain Planet est aidé par des bonus de puissance laissés par les hommes vaincus de Greedly. Les icônes à ramasser offrent soit des tirs bi-directionnels soit une plus grande vitesse. Il y a enfin des boucliers de protection et des vies supplémentaires.

▲ *Captain Planet ramasse une cartouche d'énergie.*

▲ *Tirer dans trois directions à la fois est très efficace.*

LES POUVOIRS DE CAPTAIN PLANET

Captain Planet est le fruit d'une combinaison de cinq anneaux magiques. Cela veut dire qu'il est capable de se servir de ces pouvoirs pour vaincre les ennemis. Dans les premiers niveaux, le joueur utilise des boules de feu, des vagues de trombe d'eau, des tourbillons de vent, des ouragans et des blocs de pierre contre les ennemis et va même jusqu'à sauver les animaux en détresse. Par la suite, le feu vous aide à lutter contre vos adversaires et l'eau et le vent sont des alliés contre les gaz toxiques et les acides. En utilisant tous ses pouvoirs, Captain Planet reste le maître de l'action.



Utilise donc les pierres pour t'en sortir ! ▼

COMMENTAIRE

Je ne connais pas le dessin animé, mais si il ressemble au jeu, je suis content de ne pas avoir perdu de temps à le regarder ! C'est un jeu vraiment très étrange. Les parties shoot-them-up sont à mon avis beaucoup trop difficiles. J'ai mis plus d'une heure pour passer le premier niveau. A l'inverse, les autres niveaux sont trop simples et donc pas assez satisfaisants. Les graphismes, sans être spectaculaires, sont moyennement corrects. Le son ne vaut guère mieux et les effets sonores ont des airs parfois étranges. Si la jouabilité avait été davantage développée lors des scènes de shoot-them-up, j'aurais accueilli ce jeu avec plus d'enthousiasme. Malheureusement la progression est toujours stoppée par des niveaux absurdes de difficulté. De toute évidence, cela indispose le joueur. Je suis quand même très surpris de voir qu'une partie du jeu a été programmée par le créateur de Boulder Dash. A voir le résultat, on ne le dirait pas !

EDITEUR : MINDSCAPE

PRIX : D

DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : DIFFICILE
NOMBRE DE VIES : 5
OPTION CONTINUE : INFINIES
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1
CONTROLE : FAIBLE

1 JOUEURS

CARTOUCHE

PRESENTATION 58%

Une variété d'écrans, une présentation "lourde" et aucune option de jeu.

GRAPHISME 52%

Des sprites difficiles à faire bouger et des décors sans originalité.

BANDE-SON 48%

Le son s'apparente à du morse dont la partition serait passée dans une déchiqueteuse ! Achetez des boules-quiès !

JOUABILITE 57%

Au début, on est déconcerté par la difficulté du jeu. Les plus "mordus" auront-ils le courage d'aller plus loin ?

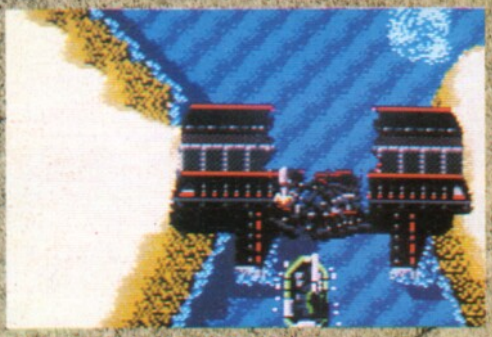
DUREE DE VIE 56%

Il y a cinq niveaux mais la difficulté est immense. Des crises de fureur sont à prévoir à chaque "game over".

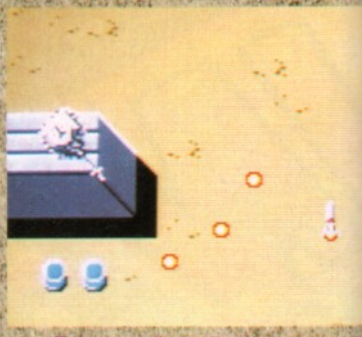
INTERET 56%

Une réalisation très en dessous (graphismes et son), une jouabilité déplorable... A vous de voir.

En général, l'existence du prisonnier de guerre moyen est plutôt triste... Sauf quand on découvre, au fond de sa cellule, un super armement confidentiel ! Une fois cette arme hyperpuissante en sa possession, notre prisonnier peut voir son évasion sous de meilleurs auspices. Suffit de trouver une jeep, mec, pour rentrer à la maison ! Line of Fire est construit sur ce scénario hautement vraisemblable.
Mais bon. Les troupes ennemies, en tout cas, font tout pour que vous ne soyez pas de retour à l'heure de la soupe. On peut même dire que, tel Rambo, vous affrontez une armée entière, juste avec votre mitraillette sophistiquée et quelques grenades bien mûres. Déséquilibré comme combat ! D'autant qu'un boss vous attend évidemment à chaque fin de niveau, et qu'il n'est pas souvent commode... Qu'importe ! Vous atteindrez peut-être l'incroyable déluge de feu du dernier tableau, et alors...
La conversion du jeu d'arcade n'est pas très fidèle. On avait un jeu en 3D style Operation Wolf, on se retrouve avec un banal exercice de tir vertical ! En revanche, les niveaux, les ennemis, les boss suivent scrupuleusement la version d'origine.



▲ *Les ponts sont des cibles faciles pour votre dinghy.*



▲ *Barrage de tanks et tirs croisés : mauvais !*

DES TIR VARIABL

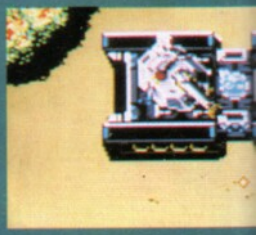
Votre armement est de sortes : votre mitraillett s'occupe des forces ter fantassins et tanks, et d de munitions inépuisab missiles servent à détru engins volants, bombar hélicoptères et sont lim nombre.

LINE OF

▲ *Un essai réussi de scrolling en parallaxe ! Bien pour la Master System.*

TONNERRE DE FEU

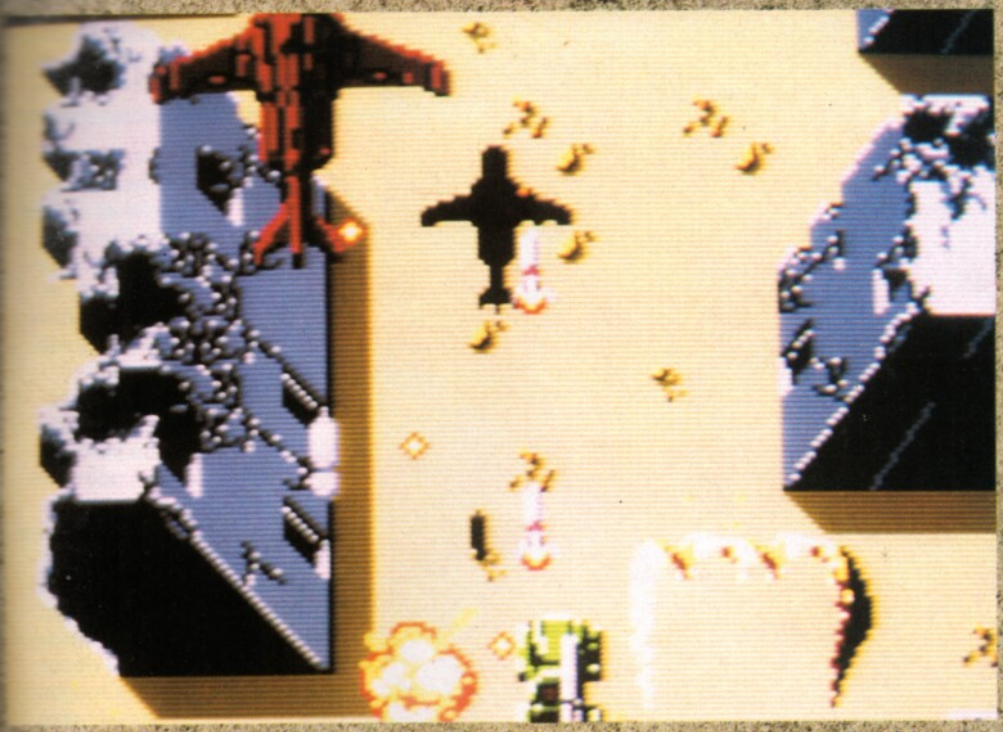
Vos ennemis sont nombreux et diversifiés. Des troupes standard, bien sûr, mais aussi des jeeps, des tanks doubles, des hélicoptères, des bombardiers, des croiseurs, et des hommes-grenouilles !



COMMENTAIRE

RAD

J'ai été très surpris en découvrant Line of Fire. Surpris et déçu. Difficile de justifier le changement de point de vue du jeu : Dynamite Duke a clairement démontré que la Master System pouvait très bien gérer des affichages 3D ; pourquoi alors s'être contenté de réaliser un pauvre shoot'em up à scrolling vertical ? Mais reconnaissons, pour voir les choses sous un angle favorable, que le déroulement du jeu suit fidèlement la version d'arcade. Toutefois, la cartouche m'a paru bien lente et drôlement facile ! L'action ne se corse vraiment qu'à un seul endroit, au milieu du niveau 2, mais pour le reste, c'est du gâteau ! Les fanas de jeux d'arcade resteront de glace. Eux aussi risquent d'être très déçus.



▲ *Destruction massive ! La jeep pulvérise tout, installations au sol et appareils aériens !*

LINE OF FIRE

EDITEUR : SEGA
PRIX : C
DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : TRES FACILE
NOMBRE DE VIES : 3
OPTION CONTINUE : 3
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3
CONTROLE : PAS MAL

1 JOUEURS | CARTOUCHE

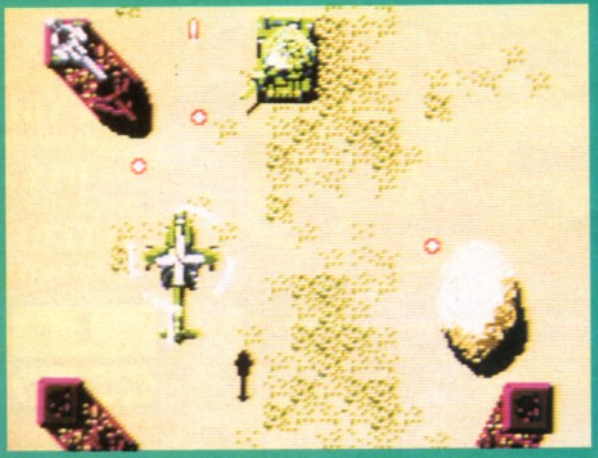
COMMENTAIRE

RICH

Quelle étrange conversion ! Line of Fire rappelle Enduro Racer en ceci que l'affichage 3D originel a été totalement perverti. Si bien que cette nouvelle version est plutôt triste et ressemble à n'importe quelle autre cartouche de commando... Le scrolling vertical est lent et approximatif, les graphismes sont étrangement difformes, et les décors sont ternes, inintéressants. Rien de plus excitant du côté des musiques et des bruitages. Même, je défie quiconque de ne pas baisser le volume au bout de quelques secondes de jeu !
Certes, le jeu se joue, facilement d'ailleurs. Au point que la durée de vie est singulièrement réduite : deux-trois essais, et vous êtes au bout ! Conclusion : une cartouche qu'il serait bien malhonnête de recommander. En tant qu'initiation peut-être ? Non, même pas : une telle absence d'originalité et de difficulté est décourageante.

UN BATEAU ? UN AVION ?

S'échapper du territoire ennemi serait impossible sans votre jeep dernier modèle. Mieux : elle peut utiliser des rampes pour décoller comme un avion et voler un court moment. Ainsi, même la mer n'est plus un obstacle pour votre jeep ! Toujours plus fort : elle peut devenir un dinghy de combat, sorte de canot armé très redoutable... Le dernier niveau voit une ultime transformation de votre véhicule : ajoutez des hélices, vous avez un hélicoptère !



PRESENTATION	**52%**

Trois niveaux de difficulté, des écrans intermédiaires, mais rien de fameux.

GRAPHISME	**46%**

Des sprites petits et confus avec des couleurs de décor quasiment baveuses.

BANDE-SON	**41%**

Si vous avez les oreilles sensibles, comptez plutôt 21%.

JOUABILITE	**58%**

Ok, c'est jouable, mais on ne s'amuse pas beaucoup.

DUREE DE VIE	**28%**

Très facile. Une cartouche qu'on peut épuiser en une heure, est-ce suffisant ? Même au niveau "hard", ce n'est pas "hard" !

INTERET 36%

Le bilan est triste. Une réalisation médiocre, mal adaptée, sans beaux graphismes ni sons, sans difficulté réelle. A oublier.

REVIEW

Bugs Bunny 2

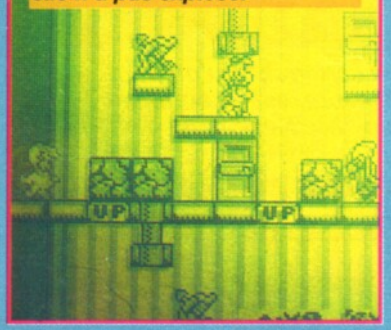
Un vautour monte la garde. La solution se trouve en haut des escaliers.

Comme dans le premier épisode, le célèbre lapin mangeur de carottes doit retrouver sa fiancée enlevée par la méchante sorcière. A travers les vingt-huit pièces du château hanté, il ramasse les clés qui lui ouvriront la porte du bonheur... Daffy Duck, Sylvestre, gros Minet, Sam le pirate, Wile le coyote et tous les autres animaux familiers des cartoons vont, pour une fois, s'unir afin de faire échouer les projets de Bugs Bunny. Chaque niveau se présente sous forme de plates-formes.

Si les huit clés des premiers tableaux sont faciles à ramasser, il n'en est pas de même pour les autres : tuyaux, téléporteurs, catapultes, cordes... Autant de chemins à prendre pour parvenir à la victoire. Fort heureusement, des outils indispensables tapissent le sol des différentes salles. Le marteau et le pic pour casser les blocs de pierre ; l'arbalète, les bombes, les poids de dix tonnes pour anéantir les ennemis qui disparaîtront pour un certain temps ; le bouclier, l'éclair, le réveil pour ralentir les adversaires ; La carotte, enfin, redonne une vie au lapin. A chaque fin de tableau, un mot de passe permet au joueur de ne pas recommencer au début. Les nombreuses vies continues constituent un très bon moyen pour ne pas se lasser de ce jeu.

Tant que vous ne détruisez pas les blocs de pierre, vous êtes en sécurité. Il faut de toute manière mettre la main sur la pioche.

La bombe est l'une des armes les plus efficaces contre les ennemis. En plus, vous pouvez toujours la récupérer si elle n'a pas explosé.



La richesse des niveaux : portes, escaliers, étages... il y a de quoi devenir fou !

COMMENTA

NAVARRO

On ava... pris be... de plai... Bugs B... dans s... re aven... cela se... avec c... me jeu... plates-... où tou... ments ... réunis ... ser un excellent mome... compagnie des héros ... animés. La réalisation ... prochable. Chaque tab... propre solution, même ... est toujours le même : ... toutes les clés. Grâce a... et aux pièges variés, le... mis en œuvre pour réu... chaque fois différents. ... est très prenante et la j... parfaite. A conseiller a... comme aux grands.

KEMCO PRIX : C

APPRECIATION

PRESENTATION
Seule option : le mot de passe indispensa...

GRAPHISME
Décors variés et sprites haute définition

ANIMATION
Rapidité et fluidité, la recette pour un grand ...

BANDE-SON
Musique un peu répétitive mais gaie et entrai...

JOUABILITE
Aucun problème : commandes simples et effi...

DUREE DE VIE
Eternelle ! Tant qu'il y aura des amoureux de Bugs ...

INTERET
Depuis que j'y joue, je mange des carottes sans ...

1 JOUEURS

CARTO...

COMMANDEZ LES PREMIERS NUMEROS DE CONSOLES +

Numéro Hors Série

Numéro 1

Numéro 2

Numéro 3

Numéro 4

Retournez-nous dès aujourd'hui
le bon de commande ci-dessous accompagné de votre
règlement à l'ordre de Consoles +.

BON DE COMMANDE DES ANCIENS NUMEROS DE CONSOLES +

A retourner à CONSOLES + – B.P. 53 – 77932 PERTHES CEDEX
(Vous pouvez également vous procurer ces numéros de Consoles + à : l'accueil, 9-11-13, rue du Colonel Pierre-Avia, 75015 PARIS)

Numéro Hors Série (450074) ☐
Numéro 1 (451001) ☐
Numéro 2 (451002) ☐
Numéro 3 (451003) ☐
Numéro 4 (451004) ☐
Nombre de numéros :
Somme totale :

Je vous adresse la somme de 29 F pour chaque numéro par :
Chèque bancaire ☐ Chèque postal ☐

NOM : ..... Prénom : .....

Adresse : .....

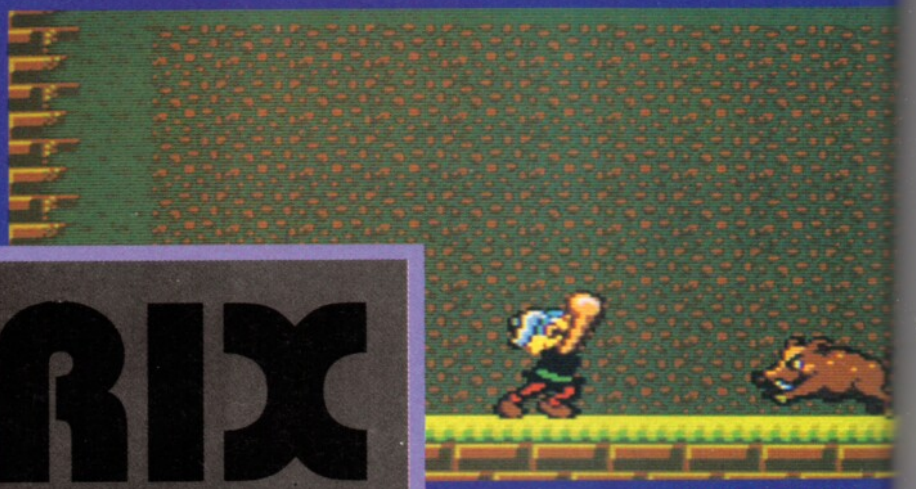
Code postal : ..... Ville : .....

(Délai d'expédition : 6 semaines)

ASTERIX

50 ans avant J.-C., un petit village de Gaulois résiste encore face à l'envahisseur romain. Ce village est bien sûr celui d'Asterix et Obelix ! Panoramix ayant disparu lors de son voyage vers Rome, les deux compères partent à sa recherche. Sa présence est en effet indispensable au village car lui seul détient le secret de la potion magique qui permet aux Gaulois de résister aux légions romaines. Obelix et Asterix entament un voyage à travers la Gaule et une partie du monde romain. Chaque étape de ce périple correspond à un niveau du jeu. Les deux Gaulois distribuent allégrement les coups de poing à tous les légionnaires qu'ils rencontrent. Ceux-ci sont cachés dans le décor, qu'ils surgissent de dessous une fleur ou tombent du ciel en se servant de leur cape comme d'un parachute ! Les Gaulois peuvent s'emparer de divers bonus, comme ceux qui permettent à Asterix (potion rouge) ou à Obelix (menhir) de provoquer une explosion, le plus souvent pour se frayer un passage ou trouver l'entrée d'un souterrain. En effet, comme tout jeu de plateau qui se respecte, Asterix est bourré de niveaux secrets, de salles cachées, de pièges...

▲ *Sous les fleurs sont camouflés des légionnaires romains.*



▲ *Attention aux charges... glier qui défend l'accès au suivant.*

▲ *Les trois petits vieillards sortent de leur trou. Tapez plusieurs fois sur celui qui brandit une pancarte marquée d'un cercle rouge, et il se rendra.*

▶ *Ces briques peuvent être démolies. Elles laisseront place à des bonus ou bien dévoileront l'entrée d'un souterrain.*

COMMENTA

KANEDA KUN

Asteri... ficie d... réalisa... remar... décor... parti d... capaci... graphi... de la S... sprite... taille a... ciable... en co... et très fidèles à l'espri... BD, animation réussie... que la bande-son qui l... un peu à désirer, et de... parfois un peu agaçan... les niveaux sont plutôt... ils sont bourrés de pa... secrets et de salles in... Attention à l'option de... joueurs : elle n'autorise... des parties simultanée... cun des deux joueurs... son tour, l'un après l'a... Pas toujours évident, m... Asterix est un de jeu d... teau attachant.

REVIEW

▲ *Obelix, malgré sa corpulence naturelle, est capable de sauter très haut.*

▲ *Les menhirs ont le même pouvoir détonant que les flasques d'Asterix.*

COMMENTAIRE

BANANA SAN

Cocorico ! Première surprise : un jeu réalisé par des équipes de développement japonaises basé sur des héros populaires typiquement français ! Deuxième surprise au début du jeu : un menu qui permet de choisir la langue dans laquelle on désire voir apparaître les commentaires : anglais ou ... français ! Qu'est-ce que cela signifie ? Tout simplement que, pour la Master System, la France est un marché très important. L'absence de caractères ou de pictogrammes japonais, qu'on est habitué à trouver sur les jeux d'origine japonaise, s'explique aisément par l'absence quasi totale (je n'ai trouvé qu'un seul magasin dans tout Tokyo qui commercialisait quelques SMS, et encore sa clientèle est constituée de touristes étrangers !) de cette console sur le marché nippon.

▲ *Les os sont des bonus que laissent les Romains une fois que vous les avez neutralisés. Ils remontent vos points de vie.*

▶ *Les flasques rouges contiennent un puissant explosif.*

EDITEUR : SEGA
PRIX : C
DISPONIBILITE : IMMINENTE
DIFFICULTE : MOYEN
NOMBRE DE VIES : 3
OPTION CONTINUE : —
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3
CONTROLE : MOYEN

1-2 JOUEURS		CARTOUCHE

PRESENTATION	**78%**
Le programme introduit l'histoire mais, en plus, il le fait en français !	
GRAPHISME	**88%**
Les graphistes de Sega ont su retrouver le style de la BD malgré les limitations de la console !	
ANIMATION	**89%**
Un travail excellent !	
BANDE-SON	**41%**
Très léger.	
JOUABILITE	**73%**
La jouabilité est soignée : si vous n'arrivez pas à franchir un niveau avec l'un des personnages, le programme vous proposera de poursuivre vos essais avec le second Gaulois.	
DUREE DE VIE	**84%**
La relative difficulté de l'aventure compense des niveaux un peu courts.	

INTERET 78%

Un bon jeu basé sur une des BD françaises les plus connues.

HIT PARADE

MEGADRIVE

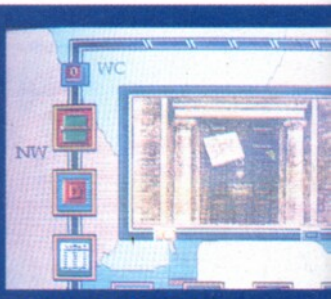
	REDACTION	BOUTIQUES
1	QUACKSHOT	SONIC 1
2	F 22 STEALTH FIGHTER	DONALD DUCK 2
3	SHADOW OF THE BEAST	QUACKSHOT 3
4	MERCS	E.A HOCKEY 4
5	KLAX	F.22 5

▲ Quackshot

▲ Sonic

PC ENGINE

	REDACTION	BOUTIQUES
1	MAGICAL CHASE	FINAL MATCH TENNIS 1
2	SHERLOCK HOLMES	PC KID 2 2
3	SUPER LONG NOSED GOBLINS	LEGEND OF HERO TONMA 3
4	GRADIUS	JACKY CHAN 4
5	PC KID II	NEUTOPIA 2 5



▲ Sherlock Holmes

▲ PC Kid 2

SUPER FAMICOM

	REDACTION	BOUTIQUES
1	SUPER GHOULS'N GHOSTS	CASTLEVANIA 4 1
2	LEGEND OF ZELDA	MARIO 2
3	SUPER ADVENTURE ISLAND	SUPER GHOULS'N GHOSTS 3
4	SUPER TENNIS	ZELDA 4
5	JERRY BOY	SUPER EDF 5

▲ Super Ghouls'n Ghosts

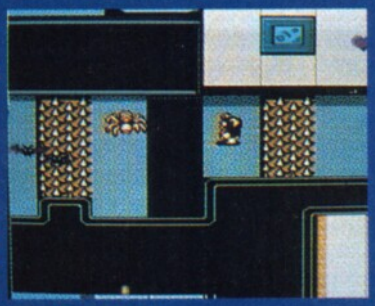
▲ Castlevania 4

TOUS FORMATS

NINTENDO

REDACTION		BOUTIQUES
1	SUPER MARIO 3	MARIO BROS 3 1
2	BOULDER DASH	GREMLINS 2 2
3	MANIAC MANSION	DUCK TALES 3
4	POWERBLADE	LEGEND OF ZELDA 4
5	KABUKI	DOUBLE DRAGON 2 5

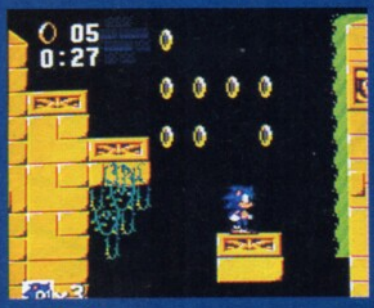
▲ Boulder Dash



▲ Gremlins 2

SEGA 8 BITS

REDACTION		BOUTIQUES
1	SONIC	SONIC 1
2	MERCS	MICKEY MOUSE 2
3	ALIEN STORM	MOONWALKER 3
4	BUBBLE BOBBLE	SUPER MONACO GP 4
5	TEDDY BOY	SUPER TENNIS 5



▲ Sonic

▲ Mickey Mouse

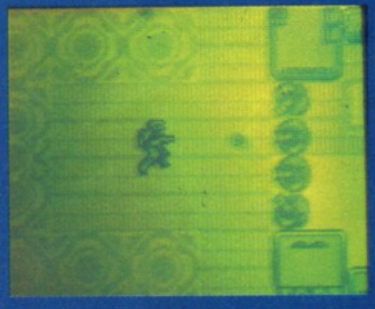
LYNX

REDACTION		BOUTIQUES
1	BLOCK OUT	NINJA GAIDEN 1
2	ISHIDO	BLUE LIGHTNING 2
3	KLAX	CHECKERED FLAG 3
4	VIKING CHILD	WARBIRD 4
5	RYGAR	TURBO SUB 5

▲ Ninja Gaiden

GAME BOY

REDACTION		BOUTIQUES
1	ALTERED SPACE	NINJA TURTLE 2 1
2	BUGS BUNNY 2	NINJA GAIDEN 2
3	BURAI FIGHTER	ROGER RABBIT 3
4	DR MARIO	R.TYPE 4
5	GHOSTBUSTERS II	ROBOCOP 2 5



▲ Burai Fighter

▲ R. Type

Bonjour à tous ! Comment va ? Et l'école (ou le lycée si vous allez au lycée, ou le boulot si vous bossez, ou...) ? Avez-vous passé de bonnes vacances de Noël ? Vous êtes très nombreux à me demander des conseils pour l'achat d'une console. "Quelle est la meilleure entre X et Y", "comment brancher une 'ZZZ' sur mon téléviseur". Dur ! Je vais, autant que faire se peut, essayer de vous apporter mes lumières. Je remercie au passage ceux qui me font parvenir dessins et pseudos à foison, ils ont compris ce qui me fait plaisir (les compliments aussi, mais n'allez pas le répéter, on penserait que je passe mon temps à regarder mon nombril ! Ce qui n'est pas vrai ! D'abord, pendant que je vous réponds, je regarde mon écran ; et, avec la bedaine dont les nains sont affublés [je ne fais pas exception !], seul un miroir me permet d'apercevoir mon nombril !). Bon, assez ri, passons aux choses sérieuses. Il est répondu à certaines des questions que vous me posez dans le Guide (numéro spécial Tilt-Consoles+, paru début décembre). Comme il n'est pas certain que tous vous le possédiez, je vais tenter de vous répondre. Et comme il est certain que la majorité d'entre vous ONT le Guide, je vais vous présenter mes réponses différemment, et vous donner mon avis personnel sur ces sujets ! Oui !

WIEKLEN LE GRAND

P.S. Heureux. Je suis heureux. Vos lettres sont géniales, et vos dessins ne le sont pas moins. Ce mois-ci, c'est Mikaël Arnika qui gagne un abonnement à notre superbe magazine, pour son non moins superbe dragon. Un autre merci au dessinateur dont nous ne connaissons que le surnom : Gui the Faber (en fait, je ne retrouve pas son enveloppe... Mea culpa !) qui m'a envoyé mon nom agrémenté de personnages. C'est beau, et c'est bon pour mon ego. Gros bisous à tous deux (aux autres aussi, bien sûr !).

APAISEUR DE CONSCIENCE (?

Salut à toi, ô apaiseur de cons
des consoleux (désolé, c'est
j'ai trouvé de mieux !). Bon. Je
vais pas faire une grande intro
J'attaque tout de suite par des
gestions :
1) Dans les tests, pourquoi ne
vous pas plus du jeu lui-même
ses caractéristiques techniques
2) Pour le hit-parade, il serait
fiable de se baser sur des sond
(chaque mois, une page en plu
Consoles+ ; intéressant, non ?
3) Organisez des concours du
LE MEILLEUR SCORE PAR M
NE, sur un jeu que vous avez
tionné.
4) Suggestion intéressante : pu
ma lettre, car je vous ai hypnot
vous êtes en mon pouvoir ! (de
les façons, si vous ne la publie
j'irai chez mon libraire, j'achète
tous les exemplaires de Conso
que je transformerai en papillo
désintégrerai au micro-ondes !
5) Ne tentez rien contre la sug
4, car je liquiderai mon libraire
C'est dur la vie, hein ? Bon, ça
Pas trop déprimé ? Alors je co
avec des questions (tout ce qu
de plus classique) :
1) Pouvez-vous imprimer votre
en matière comestible (ce sera
digeste après être passé au mi
ondes) ?
2) Soyons sérieux ! Vu que cer
hits des BitMap Brothers et de
gnosis ont été convertis sur Me
ve, je voudrais savoir si GODS,
Pockets, Cadaver, Awesome, S
dow of the Beast II, etc. seront
tés eux aussi, car j'admire ces
et j'aimerais les retrouver sur m
console.
3) J'ai entendu il y a quelques
que Lemmings allait être conv
MD, mais depuis, plus rien... Va
vraiment sortir sur cette bécane
était-ce une blague ?
4) Je sais, je rabache, mais qua
sera disponible le Mega CD, et
tout à quel prix ?
... Aaaaah ! Ça soulage ! Merci
d'avoir bien voulu me lire jusqu
bout (j'ai pas été trop long ?).
Bonne continuation, ô apaiseur
conscience personnelle !

Sylvain M
(c'est nain, ça, non

▲

*Un nain apaiseur de conscienc
veux dire curé ? Non ? Passons
1) Il y a une chose très importa
une chose qui me tient tout par
rement à cœur. Une console n
d'intérêt que si elle dispose de
jeux. Mais un bon jeu n'est pas
ment un beau jeu. Tu nous rep
de ne pas décrire suffisamment
jeu, et tu insistes sur les caract
tiques techniques. Mais ce ne s*

COURRIER

...les caractéristiques techniques ...te diront si un jeu durera plus de ...elques heures ! Les tests insistent ...nc sur l'intérêt du jeu, sa jouabilité, ...durée de vie, en un mot le plaisir ...il peut procurer. Les informations ...chniques, moins importantes, se ...uvent dans l'encadré "notes", avec ...graphisme, les bruitages, etc.
...Non. Ce ne serait pas plus fiable. ...m'explique : il y a quelques ...nées, quand je n'étais encore ...'un jeune nain et que ma barbe ...était pas encore parsemée de ...anc, un professeur (chez les nains ...sont bien plus respectés que chez ...s humains) m'a appris un certain ...mbre de choses sur les sondages ...sur les statistiques. Par exemple, ...sondage, pour être raisonnable- ...ent interprétable, doit être fait de ...çon aléatoire, et sur de nombreuses ...rsonnes. De plus, il y a de multiples ...çons de l'interpréter, selon les ...sultats que l'on désire obtenir. Par ...emple, si 30 sur 100 réponses sou- ...nnent Sonic, cela peut s'exprimer ...r: "30% d'une sélection aléatoire de ...0 personnes ayant daigné ...pondre" aiment Sonic. De là à ...nnoncer fièrement que Sonic est ...éféré par 30 % des possesseurs de ...nsole (ou, pourquoi pas, de toute la ...pulation !), il n'y a qu'un pas ! Les ...urcentages des ventes des bou- ...ues ont l'avantage de bien spécifier ...qu'elles signifient. Et, même s'il est ...oins intéressant de savoir combien ...exemplaires de Sonic ont été ven- ...s, c'est mieux que rien !
...Vous êtes nombreux à nous ...emander des concours où le hasard ...intervienne pas. Et prendre les ...eilleurs scores à un jeu semble en ...fet correspondre à cet objectif. ...ous y réfléchissons avec application ...a fume !), et cela devrait voir le jour ...pidement (promis !).
...Oui, maître.
...Si tu liquides le libraire, où te pro- ...ureras-tu ton magazine préféré ?
...es questions, maintenant :
...Ah, mais nous l'avons déjà fait ! ...ense donc, un magazine qui ...labîme pas les forêts, qui est 100 % ...omangeable ! Nous avions pris, ...our l'occasion, de fines feuilles de ...âte d'amande, imprimées de sucres ...e couleur. Malheureusement, et à ...a grande honte, je dois vous avouer ...ue je suis responsable (avec El Nio ...) de l'arrêt de cette initiative pâtis- ...ière : à deux, nous avons fini la moi- ...é du stock (soit quelque 50 000 ...agazines) ! Je ne te parlerai même ...as de la crise de foie qui a suivi...
...Tout ou partie des logiciels que tu ...tes seront, à brève ou moyenne ...échéance, convertis sur Megadrive. ...En revanche, ne sois pas trop pressé, ...Shadow of the Beast I vient d'arriver, ...il te faudra attendre encore ...quelques mois pour les autres.
...Lemmings, qui est sorti récemment ...sur Super Famicom, "devrait" arriver un de ces jours sur MD. Quand ? Ma foi, malgré toutes les recherches que j'ai pu effectuer (entre autres dans les magazines japonais...), nulle trace. Electronic Arts (qui signe les cartouches de Psygnosis) reste très discret.
4) Officiellement, aucune nouvelle (Sega France est toujours muet sur ce sujet). "Courant 92", selon certaines sources... En revanche, il sera disponible très prochainement en import parallèle, mais au prix fort. Certains revendeurs l'annoncent à environ 4 000 F.

Wieklen le goinfre.

HELLO BORIS

j'ai quelques questions pour toi.
1) Dis-moi vraiment à quoi sert le correcteur de couleurs pour SFC ?
2) Est-ce que les ralentissements de certains jeux (Area 88, Arthur's Quest, Goemon Fight...) sont dus à la machine ou aux programmeurs ?
3) Pour quand est prévu le CD-ROM pour la SFC ?
4) Quand on branche la SFC sur un téléviseur, l'image est décentrée. Existe-t-il un moyen pour la centrer ?
5) J'ai acheté dernièrement Dracula sur SFC. J'ai trouvé ce jeu vraiment très décevant par son graphisme (ce n'est vraiment pas digne d'une Super Famicom). Pourquoi une telle différence de graphisme entre Dracula et Goemon Fight ?

Bat your Pattes

▲
Mon cher Vladimir, je vais tenter de répondre à tes (nombreuses) questions.
1) A corriger les couleurs. Certains anciens téléviseurs acceptent la SFC, mais affichent des couleurs qui ne sont pas conformes aux teintes originales. Cet accessoire sert à combler cette lacune.
2) Tout le monde dit que les Japonais prévoient tout, ne font jamais d'erreurs, etc. La SFC est un exemple flagrant du contraire (si le MSX n'avait pas suffi à le démontrer !). Quand la SFC a été mise au point par Nintendo, la NES était l'une des consoles les plus répandues au monde (c'est d'ailleurs toujours le cas...). Comme NEC et Sega, Nintendo a prévu sa console 16 bits en considérant une compatibilité totale avec la NES. Ce qui l'a amené à utiliser un processeur lent (65C816 cadencé à moins de 4 Mhz) mais compatible avec le processeur de la NES (RP2A03)... Toute une armada de coprocesseurs est là pour suppléer cette relative faiblesse, en ajoutant sprites, couleurs, rotations et zoom... mais ce n'est pas toujours suffisant ! La compatibilité avec la NES a été abandonnée, mais le défaut reste, et les programmeurs doivent faire de véritables prouesses pour qu'à partir d'une douzaine de sprites, l'animation ne soit pas ralentie.
Cette petite histoire (qui sera sans doute démentie par Nintendo) m'a été racontée par une personne "bien placée", et correspond dans les grandes lignes à la réalité. Avec la connaissance de la machine et des coprocesseurs, les ralentissements vont sans doute diminuer au fil des jeux. Cela n'empêchera pas cette console de souffrir de cette petite "tare".
3) Nous en avons pour la première fois entendu parler cet été. Il ne devrait donc pas être disponible tout de suite, d'autant que Sega et Sony (qui était présumé le concevoir) se sont fâchés entre temps...
4) J'ai le même problème, et je n'y ai pas trouvé de solution. Mais ce défaut est sans grande influence sur les jeux, je te conseille donc de laisser les choses en l'état.
5) La justification officielle de cette pauvreté graphique est de garder l'ambiance du jeu original (CastleVania). En fait, je pense plutôt que les programmeurs ne se sont pas fatigués...

Wieklen

ENGAGEZ-MOI, RENGAGEZ-MOI, QU'IL DISAIT...

Je suis un fidèle lecteur de ce méga-journal qu'est Consoles + et, depuis plusieurs mois, l'envie de prendre ma bille et de vous écrire devient de plus en plus pressante ; alors, je le fais. Quelques questions :

COURRIER

st-ce que le Mega CD sera com-
ble avec la MD française ? Quel
son prix en import parallèle ?
uels sont les super-bons-jeux qui sortiront sur cette bécane ?
Bon, maintenant une giga-question : Voilà, j'ai 16 ans, je suis assez bon joueur, pourriez-vous m'engager dans votre revue (si, si, vous avez bien entendu !) ? Je parle un peu japonais, anglais assez bien, l'espagnol très bien, seul le français reste ma lacune (orthographe !).

Greg

1) Oui, le Mega CD sera compatible avec la MD française. Il se branche sur le port interface, qui se trouve à droite des MD (sous le cache) et qui est identique sur les deux modèles. Comme je l'ai dit plus haut, il est annoncé à cor et à cri aux alentours de 4 000 F.
Une remarque en passant : il est totalement épuisé au Japon. Comment font les importateurs parallèles pour en proposer ?
2) Je ne vais pas te faire une liste (les jeux sont présentés dans les premières pages du magazine). Je te citerai seulement Sonic II, que j'attends avec impatience...
Il y a quelques mois (dans le premier numéro), nous avons en effet demandé de nouveaux journalistes pour Consoles+. C'est toujours d'actualité ! Nous en avons trouvé mais, si tu veux tenter ta chance, fais nous parvenir un CV et un article sur le jeu de ton choix. Bravo pour tes connaissances en langues. C'est bien utile, quant à l'aurtograf, il faut la soigner dans notre métier !

QUESTIONS EN VRAC

Salut à toi, Wieklen, roi des nains géants ! Je trouve Consoles+ splendidement extraordinaire et extraordinairement splendide, en un mot extrasplendide. Je voudrais savoir un certain nombre de choses :
1) Pourquoi les consoles, en France, sont-elles plus chères qu'au Japon ?
2) Comment fait-on une console 64 bits ? Les jeux seront-ils beaucoup plus fantastiques que ceux des consoles actuelles ?
3) Combien de bits y a-t-il dans une machine d'arcade, et combien coûte-t-elle ?
4) Pourquoi les testeurs prennent-ils un pseudonyme ?
5) Pang est-il prévu sur la MD ?
6) Quel est le prix (en francs) de la Neo Geo au Japon ?

Alex le curieux

Je m'en vais de ce pas répondre à ton certain nombre de questions (qui sont d'un nombre certain...)
1) Deux phénomènes concourent au prix élevé des consoles en Europe : le passage par des distributeurs, qui prennent leur obole au passage, et le faible nombre d'unités vendues. Il est ainsi intéressant de voir que les consoles sont vendues sensiblement moins cher aux USA qu'en Europe... Par exemple, une MD coûte au Japon environ 600 F, et ses jeux moins de 200 F. Aux USA, les prix sont sensiblement identiques pour la MD ; la NES et ses jeux sont nettement moins chers.
2) En prenant un microprocesseur 64 bits, un boîtier, des coprocesseurs, des interfaces, des vis, de la colle, des sandwichs pour ne pas mourir de faim, etc. Le microprocesseur 64 bits est, bien entendu, le plus important. Il n'y en a que très peu sur le marché, principalement basés sur une architecture RISC (c'est très compliqué et pas très important. En revanche, c'est en général synonyme de rapidité). Le 586, qu'Intel est en train de développer, sera un processeur 64 bits.
Pour l'instant, les prix de ces processeurs sont trop élevés pour une utilisation dans les consoles. En théorie, les jeux "pourraient" être nettement meilleurs. En revanche, j'attends toujours le jeu Neo Geo qui supplantera Super Mario sur NES, ou Sonic sur MD... L'intérêt des jeux n'est pas proportionnel à la puissance de la machine !
3) En général, le microprocesseur principal des bornes d'arcade est un processeur 16 bits, parfois 8 bits. Je n'en connais pas (mais je ne connais pas tout !) utilisant des processeurs 32 bits. Tu peux trouver un Space Invaders d'occase autour de 1 000 F. Un jeu neuf et récent te coûtera plusieurs dizaines de milliers de francs...
4) Chacun a ses raisons. Pour moi, par exemple, si ma famille savait que je passe mon temps à jouer,on me chasserait sans remords. Tous les matins, je prends ma pioche, et je m'enfonce dans la mine en disant que je vais chercher quelques diamants. J'y ai installé mes consoles, avec un troll qui pédale sur un vélo pour fournir l'électricité. Le problème c'est que je ne ramène jamais de

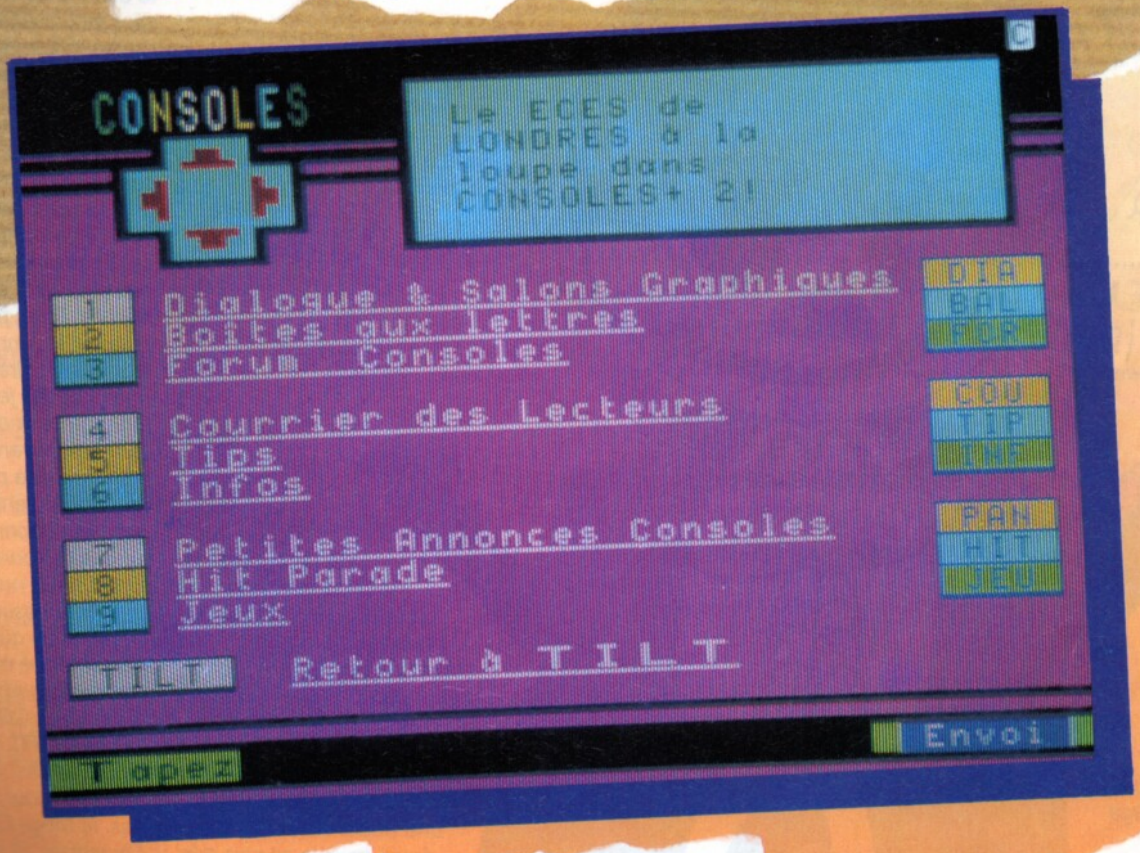
3615 TILT

1. Créez vos propres graphismes afin de personnaliser vos messages.

2. Un seul être vous manque et tout est dépeuplé ! Pourquoi ne pas lui laisser un message dans sa boîte aux lettres ?

3. Comment optimiser votre console ? Que peut-on faire d'un CD-ROM ? Pourquoi ne pas demander à MISTER C+ ?

4. Vous voulez en savoir plus sur votre journal préféré ? Posez-moi vos questions, je pars enquêter sur le champ à la rédaction !



5. Un truc ! Une astuce ! Ne cherchez plus, vous avez frappé à la bonne rubrique ! Vous en avez sûrement trouvé vous aussi. Faites en profiter les autres.

6. Que se passe-t-il dans le monde des consoles ? Vous en saurez plus en nous consultant !

7. Passez votre annonce, elle sera accessible sous 48 h pour des centaines de personnes.

8. Elisez votre TILT D'OR et soyez la vedette de l'émission MICRO KID'S.

9. Non seulement ces jeux sont passionnants, mais en plus ils vous permettent de gagner des cadeaux à la pelle.

COURRIER

dia-
mant, et
que cela finit par
faire louche. Dure, la vie
de nain testeur de jeux vidéo !

5) No sé. Une petite
remarque sur ce genre de
question ; les éditeurs nous
annoncent les jeux plusieurs
mois à l'avance, et nous
vous en parlons dès
que nous avons ces
infos.

En
revanche,
il nous est
très difficile
(c'est un
euphémisme !)
de savoir si un jeu
sortira un jour sur
une console donnée.
Imaginez que je vous
dise "Mario ne sortira
jamais sur MD".
Aujourd'hui, cela semble
tout à fait probable, Sega
et Nintendo se tapent
dessus à tour de bras et
rien ne semble devoir
changer cette situation.
Mais voilà, demain (c'est
une supposition pour le
besoin de ma démonstration), Sega
et Nintendo fusionnent, et Mario arri-
ve sur MD, et Sonic est disponible
pour SFC et NES, et moi j'ai pas l'air
c... ! Excusez-moi, je suis un peu long
(et véhément), mais ce problème
vient de m'arriver : j'avais dit
que Dungeon Master ne serait jamais
converti sur consoles ; bien mal m'en
a pris, depuis qu'il est sorti sur SFC,
vous êtes nombreux à me reprocher
cette erreur, pourtant bien excu-
sable ! Pour en revenir à ta question,
je pourrais te répondre que
c'est probable, qu'il y a des
chances, etc. Mais, comme
je n'en ai eu aucun écho,
je te répondrai simple-
ment que je ne sais
pas...

6) Je n'ai pas pu
joindre Banana San
(il y a actuelle-
ment, je crois,
plusieurs salons
en même temps), et
je ne peux donc te donner le
prix exact. En revanche, je sais que
la Neo Geo est à peine moins chère
là-bas, mais que les jeux coûtent
quelque 500 F de moins.
PS: Merci pour ton superbe dessin
de vaisseau. Il est impressionnant ! Je
l'ai affiché dans mon bureau.

MAITRE DES CONSOLES !

Salut à toi, maître suprême des
consoles (ça,
j'aime !
ndw)

J'ai plein de ques-
tions à te poser,
mais d'abord je vou-
drais te dire que ton
magazine est super-hyper-
giga-méga-dément (c'est tout
? ndw). En deux mots, il
PULVERISE.

1) J'ai envie de m'acheter
une Super Famicom ou
une Super NES en Amé-
rique, mais je ne sais pas
ce qu'il me faudra pour la
faire fonctionner sur ma
télé PAL / SECAM.

2) Si je m'achète un moni-
teur Atari (ou autre), muni d'une prise
péritel, cela marchera-t-il ?

3) Laquelle des deux Megadrive
est la meilleure ? La française ou
la japonaise ? (réponds-moi vite, je
l'aurai pour Noël, et il faut que je
sache).

4) La Megadrive et son Mega CD
sont-ils plus puissants que la SFC et
son CD-ROM, ou est-ce l'inverse ?

5) Si j'achète une Megadrive en Fran
ce (japonaise ou française), est-ce
que je peux acheter un Mega CD en
Amérique ? Fonctionnera-t-il sur ma
Megadrive ? Quand sortira-t-il en
Amérique ?

6) Le Mega CD pourra-t-il utiliser les
CD du CDI et du CD-ROM de chez
Commodore ?
Pourra-t-on l'utiliser comme ordina-
teur avec les CD du CD-I (cette ques
tion est importante, car mon frère
voudrait m'acheter un ordinateur à la
place.)

Eude

Pulvérisons, pulvérisons...
*1) Plusieurs problèmes: l'alimentatio
(110 V) et le câble de raccordement
ton téléviseur (NTSC). Tous deux so
de formats spécifiques, et tu dois
prévoir un surcoût pour te les procu-
rer en France (dans les boutiques
vendant des Super Famicom). Comp
te 500 F pour les deux. Si ton télévi-
seur reconnaît le format NTSC, seule
l'alimentation sera nécessaire.*
*2) Même problème que pour le 1), il
te faut l'adaptateur péritel.*
*3) Big problème. En fait,cela dépend
de toi. La MD française est mainte-
nant moins chère (je l'ai vue à 790 F
et dispose d'une logithèque presque
aussi importante que la MD japonai-
se. En revanche, les news arrivent u
peu plus tard, et les jeux sont un peu
ralentis. C'est tout à fait normal,
puisque les importateurs parallèles s
fournissent directement au Japon. A
noter que les jeux occidentaux
(comme ceux d'Electronic Arts) sui-
vent la loi inverse... Quant à savoir
laquelle est la plus intéressante, à to
de voir. Je pense personnellement
que, étant donné sa vitesse supérieu
re, la MD japonaise est la plus inté-
ressante. Et puis, tous les jeux fonc-
tionnent dessus, sans qu'il soit
besoin d'un quelconque adaptateur
(j'espère que mon avis n'arrive pas
trop tard).*
*4) Le Mega CD est disponible, pas le
CD de la SFC. Donc, impossible de
comparer.*
*5) A priori, oui ; si je ne me trompe
pas, le Mega CD est alimenté via la
Megadrive. Si ce n'est pas le cas, il
faudra là aussi un adaptateur secteu
Le Mega CD sera disponible début s
aux US, probablement peu de temp
avant l'Europe.*
*6) Non. Le CD-I, le CDTV et le Mega
CD sont trois technologies différ-
rentes, et de ce fait parfaitement
incompatibles. Pas question, donc,
d'utiliser le CD-I comme ordinateur
pour la MD, ni réciproquement.*

Merci à Mikael Aronica, Gui the Faber et Anne-Lise qui critique tout.

(N'oubliez pas de signer vos dessins et de donner votre adresse)

• ENQUETE •

JUGEZ CONSOLES + N°5

Nous avons absolument besoin de vos remarques et de vos critiques ! Puisque vous avez décidé de lire Consoles +, autant qu'il soit à votre goût, non ? Alors allez-y franchement : vous aimez, vous le dites, vous détestez, vous le dites ! De temps en temps, si vous n'avez pas d'opinion, vous pouvez sauter une question, mais n'en abusez pas... Nous attendons vos réponses avec impatience.

5 ABONNEMENTS A GAGNE

Cinq réponses à cette enquête seront tirées au sort. Leurs auteurs gagneront chacu un abonnement d'un an à Consoles +.

(Les gagnants de l'enquête du précédent numéro sont en p

RUBRIQUES

La couverture :
Beurk ! ❑ - Pas mal ❑ - Bien ❑ - Super ! ❑
Le sommaire :
Beurk ! ❑ - Pas mal ❑ - Bien ❑ - Super ! ❑
L'édito :
Ça craint ❑ - Sans intérêt ❑ - Marrant ❑ - Sublime ❑
Le Japon en direct :
Beurk ! ❑ - Pas mal ❑ - Bien ❑ - Super ! ❑
Les Previews :
Beurk ! ❑ - Pas mal ❑ - Bien ❑ - Super ! ❑
Les tips :
Faibles ❑ - Honnêtes ❑ - Bons ❑ - Excellents ❑
Le hit-parade :
Bidon ❑ - Inutile ❑ - Pas mal ❑ - Bien ❑ - Super ! ❑
Les petites annonces :
Sans intérêt ❑ - Confus ❑ - Pas assez ❑ - Parfait ❑
Le courrier :
Beurk ! ❑ - Pas mal ❑ - Bien ❑ - Super ! ❑
La BD Sonic :
Beurk ! ❑ - Pas mal ❑ - Bien ❑ - Super ! ❑

TESTS

Par jeu, quelle longueur de test préférez-vous ?
1 page ❑ - 2 pages ❑ - 3 pages ❑ - 4 pages ❑ - Plus ! ❑
Que pensez-vous des pages de tests ?
Photos :
Pas assez ❑ - C'est bien ❑ - Trop ❑
Textes :
Pas assez ❑ - C'est bien ❑ - Trop ❑
Mise en page :
Beurk ! ❑ - Confuse ❑ - Claire ❑ - Superbe ❑
Comment trouvez-vous le système de notation des jeux ?
Imprécis ❑ - Confus ❑ - Pratique ❑ - Complet et lisible ❑
Et les caricatures de nos testeurs ?
Beurk ! ❑ - Pas mal ❑ - Bien ❑ - Super ! ❑

VIVE LES COMPARATIFS !

Sur 100%, combien donnez-vous à...
- Consoles + ... Pourquoi ? .....
- Joypad ..... Pourquoi ? .....
- Joystick ..... Pourquoi ? .....
- Génération 4 ..... Pourquoi ? .....

Regardez-vous l'émission Micro Kid's ?
Oui ❑ - Non ❑ -
Si oui, comment la trouvez-vous ?
Nulle ❑ - Bof ❑ - Pas mal ❑ - Très bien ❑ - Géniale ! ❑

Quelle(s) console(s) possédez-vous ?
.....
.....
Sur laquelle jouez-vous le plus ?
.....

DAZIBAO
En chinois, c'est un mur blanc où chacun peut écrire to ce qu'il pense. Eh bien, voici un espace libre pour vos remarques personnelles. Dites-nous tout !

NOM : **PRENOM :** **AGE :**

ADRESSE :

A retourner à : Enquête Consoles + 9-13, rue du Colonel Avia - 75015 Paris

petites annonces

VENTES

NES

vds pt NES cart. jap. + adapt. 6 jx SMB3, Bub + le Bobbler 2, etc. **Daniel BERETZKI, 30, rue Rambuteau, 75003 Paris.**

Nintendo px : 1 000 F + 4 jx + 2 man. + 1 joys. **Nasser ARIB, 3, square de l'Esterel, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.79.47.71.**

Vds NES + 5 jx + rob. + Zapper, TBE : 1 200 F ou éch. ctre Megadrive Franç ou Jap. + 2 jx Min. ou Game Gear + 3 jx Min. **Philippe LECAT, 50, rue de Mayenn, 94000 Créteil. Tél. : (16-1) 49.81.79.47.**

Vds NES + 8 jx : D. Dragon 2, Gradius etc. **Asim SHA, 12, place des 4 Vents, 78570 Chateoupples-Vignes. Tél. : (16-1) 39.74.90.06.**

Vds NES + 2 paddles + 5 jx (1 gratuit) : SMB, DD2, Bionic Commando, Snakerrroll, Castlevania : 1 1000 F. **Guillaume SOLENTE, 1, rue de Bellevue, 90000 Belfort. Tél. : 84.22.39.10.**

Vds pour NES : Top Gun : 250 F, Phaser + Duck Hunt : 250 F, Rob + Gyromite : 250 F. **Yann GUERY, Lotissement des Paquerettes, 4, allée J.-C.-Serret, 26200 Montélimar. Tél. : 75.53.74.65 (ap. 17 h).**

Vds NES + 2 man. + 2 jx (Robowanior, Kung-Fu). B. Etat : 800 F. **Alain MARTIN, Terra-Nella 2, n° 50, Porticcio 20166 (Corse). Tél. : 95.25.17.41.**

Vds NES + 5 jx + Zapper : 1 500 F ou éch. ctre Game Gear. Vte sép. poss. **Michaël CLEMENT, 4, rue des Selliers, Luzarches. Tél. : (16-1) 34.71.91.81.**

Vds 2 cart. Nintendo : Skate or Die, Slalom : 550 F. **Alexandre PRENCIPE, Passonfontaine, 25690 Avoudrey. Tél. : 81.43.20.11 (ap. 18 h).**

Vds 8 jx Nintendo (Tortues, Ducktales, Rygar) : 200 F et 300 F pce. **Christian FEUNTEUN, Pont-Meur, 29370 Elliant. Tél. : 98.94.12.75 (ap. 18 h).**

Vds NES + 3 jx + 7 x (off Road, Prodotector, Dragon Ninja, Tortues) : 1 700 F. **Stéphane BERGER, 4, rue des Etats-Unis, 77300 Fontainebleau. Tél. : (16-1) 60.72.58.38.**

Vds 5 jx NES Lolo, SMB, Ghost'n Goblins, Prowrestling, Machrider : px : 450 F. **Morad OUAYAD, 10, rue des Haudriettes, 75003 Paris. Tél. : (16-1) 48.04.95.18.**

Vds NES + Pist. + 2 pads + Mario + Duck Hunt + 3 jx (Mega Man 2 + Punch Out + Bayou Billy). **Guillaume LIBET, Petarol, 31810 Venerque. Tél. : 61.08.24.47.**

Vds Nintendo + man + prise périt. et SMS + 6 jx. Px : à déb. **Thierry CERVERA, 22, av. Salvador-Allende, 69800 Saint-Priest. Tél. : 72.23.05.49 (ap. 18 h).**

Urgent ! vds NES + 2 man. + 2 jx : SMB 1 + Gremlins 2, le tt : 600 F (val. : 1 300 F). **Rachid M'BARKI, 9, bd Marcel-Paul, 93450 Ile-St-Denis. Tél. : (16-1) 42.43.71.38.**

Vds Nintendo + 3 man. + 8 jx (Mega-Man 2 + Batman + Super-Off-Road etc.) **Loïc DEQUENNE, 32, rue A.-de-St-Exupéry, 78360 Montesson. Tél. : (16-1) 39.52.32.79.**

Vds jx NES 220 à 260 F : Punch Out Megaman II, dble Dragon II, Blades Of Steel, Turtles, Tetris, Resclue, Bobble. **Eric FROSIO, 75, av. Henri-Barbusse. Tél. : 69.03.59.09.**

Vds NES + N. Advantage + Link, val. : 1 100 F cédé : 690 F. **Anthony ROULEAU, La Gajale, Caro, 56140 Malestroit. Tél. : 97.74.64.21.**

Vds NES + 238 jx + 2 man. ou éch. ctre Neo Geo + 2 man. jx. Ech. Amiga + Mon. + jx ctre Neo Geo. **Olivier LANGOT, 9, pl. Jean-Moulin, Hameau de Frevaux, 76770 Malaunay. Tél. : 35.75.79.58.**

Vds NES 4 500 F + 17 jx + NES Advantage. Jx : DD2, SMB2, Megaman 2, etc. Urgent ! **Kosma BRIJATOFF, 155, rue Tahère, 92210 Saint-Cloud. Tél. : (16-1) 49.11.15.42.**

Vds NES + 3 man. + 7 jx double D. II, Thmt + pist. : val. : 3 900 F, px : 2 600 F, paris uniq. **Fabien COUTAYE, 169, rue Marcadet. Tél. : (16-1) 46.06.06.91 (ap. 17 h30).**

Urgent vds Nintendo + 3 jx + pist. (Mario 1 + Duck-Hunt et Castelvania 2) : 850 F à déb. **Julian PELLERIN, 1, Square de la Bourdonnais, 94490 Ormesson-sur-Marne. Tél. : (16-1) 45.93.02.52.**

Vds NES ss gar. (25.11.91) + 4 jx + 2 man. Px : 800 F. **Vincent BERTIN, 7, rue du Capitaine Chal.-Vidan, 92350 Le Plessis-Robinson. Tél. : (16-1) 46.31.98.07.**

Vds jx NES : 250 F, Rad Racer, Skate Or Die Blades Of Steel Gonnies II. **Michaël SAVARD, 4, place de l'Ancien-Calvaire, 77145 May-en-Multien. Tél. : (16-1) 60.01.10.86.**

Vds jx NEX : DD 2, Solarjetman, Dragon Ball, Blades Of Steel : 200 F l'un. Le tt : 900 F. Super Etat. **Stéphane BORTOLINI, 10, lot. Bellecôte, 69530 Brignats. Tél. : 72.31.65.39 (ap. 19).**

Vds Robocop : 250 F, Bionic Comando : 200 F, tortues : 260 F. Vds console. **Christophe PELISSIER, 16, quai Jean-Moulin, 69002 Lyon. Tél. : 72.40.06.45.**

Vds jx NES : Meganan 2, Life Force, Tetris, World Wresting : 250 F l'un, 400 F les 2. **Cyril TROLLE, rue du Docteur-Calot, 62600 Berck-Plage. Tél. : 21.09.00.47.**

Vds jx NES (Burailfighter Megaman 2, Radgravity Battle of Olymbus, Eldarescueboyand, D.Blub) : 150 à 275 F. **Sébastien ou Nicolas GIERTYCH, 24, rue de la Croze, 38300 Domarin. Tél. : 74.28.38.18.**

Vds jx Nintendo : 150 à 200 F. Ex : Galaga Robowarrior, Robocop et Metal Gear, Lolo. **Laurent LAGIER, 35, av. du Colonel-Fabien, 94400 Vitry-sur-Seine. Tél. : (16-1) 47.26.61.36.**

Vds Nintendo + 7 jx (Super Mario 1, Mega Man 2) + Advantage + pist. Px : 1 000 F. **Sébastien BARIOU, 1, rue de la Vasselière, 37260 Monts. Tél. : 47.26.60.74.**

Vds Nintendo + 4 jx Ikari Warriors, Linkz, Turtle, Castle, Vania le tt : 800 F (Superaffaire). **Nicolas JOULIA, 71, rue de Buzenval, 92210 Saint-Cloud. Tél. : (16-1) 46.02.93.97.**

Urgent vds Nintendo + Zapper + 12 jx (Zelda I + II + S. Jetman + Smb 1 + Smb 2) : cédé à 3 000 F. **Aymeric DE ALEXANDRIS, 1, place du Pdt-Mithouard, 75007 Paris. Tél. : (16-1) 43.06.01.02.**

Vds Nintendo 8 bits + 4 jx (Turtles + Link 2 + Castle Vania : 850 F (val. : 1 050 F) + Ikari Warriors) : 850 F. **Nicolas JOULIA, 71, rue de Buzenval, 92210 Saint-Cloud. Tél. : (16-1) 46.02.93.97.**

Vds NES + NES Adv. + 2 man Infra-Rouges + Zapper + 6 jx. Val. : 3 115 F sacrifié : 2 800 F. **Julien LABADIE, Bois de Beauziac, 47700 Beauziac. Tél. : 53.93.95.84.**

Vds C. Nes + 5 jx, 2 man. et pist. : 1 000 F. **Jérôme LECLAINCHE, 18, rue Parmentier, 93220 Gagny. Tél. : (16-1) 43.02.82.93.**

Vds Nes + jx Prowestling, Zelda 2, Turtles, Airwolf : 1 400 F. Poss. vte sép. **Sébastien VALLEE, 1, rue de la Volga, 35200 Rennes. Tél. : 99.53.25.00 (ap. 17 h).**

Vds Nintendo + Zapper + Super Mario Bros I et Duck Hunt : 500 F, 9 jx : 250 F pce. **Romain GILOT, 1, rue Pierre-Letourneau, 91380 Chilly) Mazarin. Tél. : (16-1) 69.34.72.82.**

Vds jeu Kung Fu + Revues : 150 F. **Cédric LEROYER, 14, av. des Acacias, 77400 Lagny. Tél. : (16-1) 64.30.10.16.**

Vds Nes + 13 jx + 2 man. DD 2, Dragon Balls Life Force etc. Px : 2 200 F (val. : 4 500 F). **Thomas HASLAY-DURAND, 95, bd Romain-Rolland, Montrouge. Tél. : (16-1) 46.57.07.51.**

Vds Nes + 4 jx (Mario 2, Skate or Die) : 800 F, bon état. **Sylvain ISAMBERT, 26, rue Saint-Jacques, 76600 Le Havre. Tél. : 35.41.70.40 (W.E.).**

Vds Nes + 2 jx (Mario 2, World Cup) : 700 F. Vds Yamaha (ordinateur) : 2 000 F à déb. **Jean-Philippe NANTEUIL, 15, allée du Château-d'Eau, 94260 Fresnes. Tél. : (16-1) 49.73.17.98.**

Vds Nes + 2 man. + 3 jx : Word Westreling, Zelda 1 et Turtles. Le tt : 950 F. **Julien BRANCHER, 3A, rue Jacquinot, 54000 Nancy. Tél. : 83.98.28.23.**

Vds Nintendo + 12 jx + 3 man. : 3 000 F. **Vincent - Bertrand BAUDIN, 35, rue Charles-Fréchon, 76130 Mont-St-Aignan. Tél. : 35.74.10.05.**

Vds Nintendo + 1 man. + pist. + 7 jx (Tortues Robocop) etc. : 950 F. **Aurélien FERRARD-CHARNAY, 197, rue Joliot-Curie, 69005 Lyon. Tél. : 78.25.36.86.**

Vds Nes + 19 jx + Nes Advantage + livres. Le tt : 4 000 F ou vds sép. **Emmanuel DOUMAS, 127, av. J.-B.-Clément, 92100 Boulogne. Tél. : (16-1) 46.03.11.94.**

Vds Nes : 400 F + cart., 31 jx : 400 F + nx jx Nintendo à 200 F pce. **Jean-François VERGNE, 6, rue de la Liberté, 24200 Sarlat. Tél. : 53.59.08.88.**

Vds Life Force : 185 F, Tecno World Wrestling : 190 F, sur STF (E) : Croisière (Cartes, doc.) TBE : Px : 150 F (ach. 10/91). **Karim. Tél. : (16-1) 48.38.29.31.**

Vds jx Nintendo comme neufs entre 250 F et 290 F (Zelda II, Faxanadu etc.). **Stéphane BIBENS, 30, rue des Cépages, 33700 Mérignac. Tél. : 56.97.99.02.**

Vds Nes + 20 jx dements + Zapper. Px : 4 200 F à déb. **Robert FILLION, 47, rue de la Libération, 91770 Saint-Vrain. Tél. : (16-1) 64.56.13.72.**

Vds Nintendo + 5 jx (TMHT, Simon Q., Solar J. etc.) + 2 man. + not. TBE : 2 000 F. **Patrice SZWERBROT, 6, av. Hoche, 93130 Noisy-Le-Sec. Tél. : (16-1) 48.46.84.25.**

Vds Nes + Zapper + 8 jx (Probotector, etc.) val. : 3 550 F. Cédé à : 1 850 F. **Guillaume MARCHAL, 4, allée du Sommerhof, 67200 Strasbourg. Tél. : 88.30.52.57 (ap. 18 h).**

Vds Nes TBE + 2 man. + 11 K7 (SMB 123, Zelda 1, 2 ; Tetris etc. Px à déb. **Jean-Pierre ADAMS, place de Buissenal 12, 7911 Buissenal (Belgique). Tél. : 069.86.73.88.**

Vds Nes TBE + 13 jx (Super Mario 2, Castlevania etc.) + Nes Max px : 2 500 F. **Olivier MARCHAND, 145, rue du Hameau les Bourseaux, 95310 Saint-Ouen-l'Aumone. Tél. : (16-1) 30.37.22.08.**

Urgent ! vds Nes + 4 jx : SM1 et 2, Castlevania 2 et Rygar : px : 1 200 F à déb. **Arnaud LAMARCHE, 34, rue Robert-Piddat, 73200 Albertville. Tél. : 79.32.47.88.**

Vds Kid Icarus TBE : 300 F et Airwolf : 200 F à déb. ou 450 F les 2 (sur Nes). **Louis-Marie CHARLET, 35, rue Flammarion, 91200 Athis-Mons. Tél. : (16-1) 69.38.59.55.**

Urgent Superbe Affaire. Vds Nintendo + 10 jx Px : 2 800 F. **Olivier DUFEE-PLUNIAN, 4, allée de l'Etang, Fort-Blogue, Ploermeur. Tél. : 97.05.94.74.**

Vds Zelda II : 200 F, Zelda I + Le Pin'd : 250 F, dble Dragon II : 250 F. **Eric LLUVICH, Le Mayne, 33640 Ayguemorte-les-Graves. Tél. : 56.67.29.23.**

Vds Nes + 10 jx (SMB 2, Zelda 1, 2, Duck Tales, Blades of Steel, Tortues etc.) Px : 2 500 F ou éch. ctre Mega D. + jx. **Emmanuel RINGARD, 46, rue Edouard-Herriot, 62120 Aire-sur-la-Lys. Tél. : 21.93.36.14.**

Vds Nes + Mega Man 2, World Wrestling, Probotector + Turbo Racing : 1 300 F. **Joachim CHRISTODOULOU, 32, av. de l'Europe, 92700 Colombes. Tél. : (16-1) 42.42.41.53.**

Vds Nintendo + 8 jx + acces. : 1 800 F (90), Jx : Méga Man 2, Bayou Billy, Turbo Racing etc. **Olivier GILLES, Les Mesniers, 16710 Saint-Yrieix. Tél. : 45.69.28.09.**

Vds ou éch. K7 Nintendo (4 K7 ctre 1 G. Gear). **José PLOMION, 26, 19, bd de Metz-Lille, 59000 Lille. Tél. : 20.07.18.77.**

Vds Nes + 2 man. + 3 jx : World Cup, TMHT, Skate Or Die, le tt : 650 F. **Jaouen LE GOFF, 4, place du Palais, 01000 Bourg-en-Bresse. Tél. : 74.45.39.30.**

Vds Nes + 2 man. + Nesmax + Nes Advantage + 33 jx : 1 700 F. Vds jx Nes : 150 à 350 F. **Christophe et Erwan GARNIER, 6, square Perronet, 92200 Neuilly-sur-Seine. Tél. : (16-1) 46.24.21.19.**

Vds jx Nes à 250 F, Bayou Billy, Duck Tales, Robocop, Faxanadu, Off Road, DD1 ou tt à 1 000 F. **Olivier CHATEAU, 23, rue Baratier, 95100 Argenteuil. Tél. : (16-1) 39.61.47.50.**

Vds Nes + 9 jx exc. état (Dub. Drag. 2, Mario 2, Duck Tales, etc.) px : 2 000 F lot ou sép. **Nicolas LOUBET, 23, rue Saint-Bruno, 31000 Toulouse. Tél. : 61.22.83.06.**

Vds Nes + 4 jx super (Mario, Tortles, Zelda II) + revues + transfo : px : 1 000 F. **Raphaël AMELINE, 8 bis, rue Colette, Résidence du Mail, 69800 Saint-Priest.**

Vds Nintendo + pist. : 990 + 2 jx : Megaman II + Probotector : 1 800 F. **Matthieu PLESSIER, 1, route de Pouilly, 80400 Sancourt. Tél. : 23.36.48.18.**

Vds jx Nes : 250 F pce ou 15 jx à 3 490 F au lieu de 5 850 F. **Jean-Baptiste GIORDANA, av., Général-Leclerc, rés. L'Eden, 83990 Saint-Tropez. Tél. : 94.97.26.90.**

Vds sur Nintendo : Ducke Tales : 190 F, Faxanadu : 190 F, Plunchout : 160 F, Airwolf : 160 F, Pistolet : 150 F. **Farid ABDALLAH, 11, allée de l'Arlequin, 92000 Nanterre. Tél. : (16-1) 49.00.18.75.**

Vds Nes + 6 super jx + Zapper + 2 pad TBE (ss gar.) val. : 2 600 F, px : 1 500 F. **Serge VAYER, chemin des Roquilles, 13680 Lançon-de-Provence. Tél. : 90.42.87.30 (ap. 18 h).**

Vds Nintendo + 2 jx : Super Mario Bros 2 et Zelda 2. Le tt à 450 F. **Clément FOURNIER, 9, rue Louise-Goilleray, 93250 Villenomble. Tél. : (16-1) 48.54.68.99.**

Vds Nes ss gar. + Nes Advantage + TMNT + Dragon Ball : 900 F ou éch. cont. MD. **Fabrice ROUSSET, 10, rue de la Salle, 89290 Nangis. Tél. : 86.46.67.23.**

Vds jx Nes Dragon Ball : 200 F (ach. : 360 F) éch. poss. **Gildas GUERIN, « La Bougentière », 49430 Montigne-les-Rairies. Tél. : 41.32.51.80.**

Vds Nes + robot + 6 jx (dble Dragon 2, T. and F. 2 etc.) : 1 000 F. Vds Game B. + 5 jx : 500 F. **Stève CHAUMONT, 11, rue du Bel-Air, 93140 Bondy. Tél. : (16-1) 48.47.87.39.**

Vds jx NES : Spy us Spy, Ikari, Warriors, Rush'n Attack, Super Mario 1 et 2, Goonies etc. : 200 F pce. **colas CHASSENET, 40, av. Guy-de-Maupassant, 78400 Chatou. Tél. : (16-1) 30.71.56.72 (ap. 19 h).**

Vds jx : 300 F pce. Galaga, Trojan, Bionnil, Commando, Donk Eykong 1, Metroïd, Robot, Warrior+2. **Erwan NEDELEC, 14, rue du Clos, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 40.24.23.28.**

Vds Nintendo + Power Glove + Zappp + 8 jx (PD II, SMB I + Rescue + dble Drible) val. : 3 800 F. Px : 3 000 F. **Olivier ROBIN, L'essartons, 38250 Villard de Lans. Tél. : 76.95.90.00.**

Urgent ! vds Nes + man. + 6 jx (Batman, Faxa, Probotector, Duckhunt) + Pist. val. : 2 600 F. Px : 1 800 F (- 1 an). **Christophe PHILIBERT-CAILLAT, Chemin de Galance, La Bastidonne, 84120 Pertuis. Tél. : 90.79.22.86.**

Vds Nes + 7 jx + Zapper + 2 man. val. : 3 000 F, cédé à 1 500 F. **Matthieu GSTALDER, 24, Hameau des Echassons, 91310 Longpont-sur-Orge. Tél. : (16-1) 69.01.82.60.**

Vds Nes + Robot + pist. + 3 man. + 4 Pleur + 12 jx : TMHT : 4 500 F à déb. Vte sép. poss. **Guillaume ROUCHON, 217, rue du Faubourg Saint-Honoré, 75008 Paris. Tél. : (16-1) 45.63.28.29.**

Vds K7 Silent Service, Px : 260 F pas cher TBE. **Benoît DUPUICH, 13, rue Saint-Alban, 59130 Lambersart. Tél. : 20.51.12.26.**

Vds K7 Nes : 250 F pce : Simon's Quest, Rygar, Tortues, Gun Smoke, Netroïd. **Jean-Marie LEFEBVRE, 1, place Danphartin, 30700 Uzès. Tél. : 66.22.60.44.**

Vds Nintendo + 2 man. + 2 jx, Robocop, Section Z, Bon état, px : 700 F. **Tony AUGER, 6, allée des Amont, 91940 Les Ulis. Tél. : (16-1) 69.28.27.73.**

Vds Nes neuve + 3 jx (Zelda II, Megaman 2 et 2) val. : 1 900 F cédé à 1 000 F ou 350 F La console et 300 F le jeu. **Eddy HUBERT, 34, av. des Muriers, 69360 Saint-Symphorien-d'Ozon. Tél. : 78.02.87.83.**

Vds Nes : 400 F + 3 jx + 2 man le tt TBE : 1 000 F à déb. (val. : 1 800 F) super ! non ? **Emmanuel DOUCET, 6, rue Georges-Melies, 38130 Echirolles. Tél. : 76.22.61.94.**

Vds Nes + Pist. + 2 man. + ss gar. + 10 jx sacrifié à 2 500 F ou Faxanadu etc. à 250 F. **Stéphane HAYRAPIAN, 30, rue de Meudon, 92140 Clamart. Tél. : (16-1) 46.38.04.60.**

Vds Nintendo + Zapper + cart. 2 jx + 2 man. Px : 690 F. **Jérôme DEGRYSE, 11, rue de Chantemerle, 38120 Saint-Egrève. Tél. : 76.75.36.70.**

Vds 8 jx Nes TBE (Metal Gear, Kid, Ikari, Top Gun, Goonies, Simons, World W., Robocop) : 250 F – 390 F. **Nicolas MILLET, 5, rue Gabrielle-Lelong, 28000 Chartres. Tél. : 37.30.08.72.**

Vds Nintendo + Pist. Robot + jx (Robocop, Zelda 1, Rigar-Warth, Blackmanta etc.) : 2 600 F. **Guillaume PERSI, 10, chemin des Taillades, 84370 Bedarrides. Tél. : 90.33.02.35.**

Vds jx Nes : Robocop, Galaga, Bayou Billy Kitnett, of Froad, Dragon Ball et Tortues : 200 à 300 F pce (embal.). **Raphaël SADOUX, 141, rue de Vaucelles, 95150 Taverny. Tél. : (16-1) 39.60.97.76.**

Vds ou éch. jx Nes (DD 2, BB, SMB 1, Punch O., Catch, D.Ninja, Z 2, Super Spike, V'Ball) et jx Game B. **Jean-Michel SCHMITT, 2, rue Vigne Saint-Avold, 57000 Metz. Tél. : 87.36.53.44.**

Vds Nes + Zapper + man. + jx (Mario-Duck Hunt) + bte le tt ss gar. **Frédéric VIGNAC, 37, rue de Bry, 94430 Chennevières-sur-Marne. Tél. : (16-1) 45.94.82.55.**

Vds Nes + 6 jx (D.Dragon 2, Megaman 2, SMB2, Tetris, Solstice, NW. Cup) + SMB 1, D. Hunt + Pist. + livres : 2 500 F. **Benoît VIGNAC, Chemin de Cassin, 33370 Yvrac. Tél. : 56.06.73.45.**

Vds Nes + 13 jx (Zelda 1 et 2, THMT, ME… vania, Kung FU) + Nes Avtg. Px : … 600 F). **Arnaud LIVA, 15, rue Creuse, … le-sur-Oudon, 49500 Segre. Tél. :**

Vds Nes + 16 jx neufs + pist. + Advantage + val. : 6 50à F Px : 2 800 F. **Alexandre PLE, 4, impasse André-Sabatier, … koff. Tél. : (16-1) 45.29.04.74.**

Vds Nes + 4 jx (Gauntlet TMHT, SME… Gost'n Goblins et Duckunt) + Pist. … **thias LETOCQ, Kertexie Mousto… Locminé. Tél. : 97.60.07.55.**

Stop Affaire vds jx Nintendo Wizards… et Fester's Quest : 200 F pce ou 300 … **las MAINCHAIN, Route de la Verrie, … Julien-de-Concelles. Tél. : 40.36.…**

Vds jx Nintendo : Rygar, Tortues, … pce et Contra pour Nes Américaine … grat.) **Laurent KUBASKI, 16, hameau de… lo, 29820 lBohars. Tél. : 98.03.48.…**

Vds Nintendo + pist. Robots, 7 jx, Zelda, … Gyromite, Golfs, Mario, Bross. Vends … Px : 1 800 F. **Coralie GRAZIANO, T… re, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.66.…**

Vds Nintendo, 8 bits, 21 jx + 2 man. … man, Zelda, Tackand, Field 2, World … Megaman 2) ou vds jx sép. **Nicolas … allée Diane-la-Cerisaie, 95440 E… 1) 39.90.51.37.**

Vds K7 Nintendo de Super Mario … 150 F. **Cyril SAUQUES, Haras de … Tél. : 33.35.88.51 (h. r.).**

Vds pour Nes Solomon's Key et … éch. ctre Ducktals. **Gildas MESLIN, … du Capiton, 38190 Bernin. Tél. :**

Vds Nes + 1 joys + 1 Zapper + 7 jx le tt … déb. ou éch. ctre Mega. D. **Gabriel … rue Sainte-Sophie, 78000 Versailles. … 1) 39.50.45.07 (ap. 20 h).**

Vds Nes + jx + Nes Adv. + Mega … TMNT, etc. Px : 3 000 F à déb. **… Le Garrousset à Brax, 47310 … Tél. : 53.68.69.30.**

Vds NES BE + 2 joys + 11 jx (… word, Bayou Billy) Val. : 4 800 F. Px … **rent LETZ, 18, rue Sigalon, … Tél. : 66.22.02.93.**

Vds jx Nintendo Robowarrior. Px … **Christophe POIREL, Le Parc … rue de la Grassette, 83190 … 94.09.26.43.**

Nes + 40 jx : 6 00 F à déb. Vds jx … Gear CD SFC, entre 150 F et … **(16-1) 45.51.25.00 (entre 16 h et …**

Urgent ! vds Nes en b. Etat + … 6 500 F. Px : 2 500 F. **Fabrice … av. de la Ferme des Hezard, … Tél. : (16-1) 30.61.53.11.**

Vds Nintendo + 2 man. ss gar. + … 550 F. **Hichem ARFAOUI, 23, … 91080 Courcouronnes. Tél. :**

Vds jx Nes Mario 2, Zelda 1, 2, … 150 F à 250 F. Vds 2 jx : 400 F. … **22, bd Rousselle, 77370 … 1) 64.08.23.96.**

Vds Nes + 2 man. + 5 jx (Tortues, … ce, Top Gun, SMB 2) : 1 000 F. … **CIONI, 6, rue F.-Garcia, Orca, … Tél. : 67.35.02.17.**

Vds Nintendo peu utilisée Super … Turtles, Megaman, Castlevania. … 1 000 F. **Fabien SELLAM, 13, … naie, 77310 Fargeau. Tél. :**

Vds Nintendo + 6 jx : 2 000 F. **… allée Gabriel-Faure, 60000 … 44.02.51.06.**

Vds K7 Nintendo : Batman … man II, Rygar : 200 F pce. Dragon … **lène HERVE, 51, rue de Passy, … (16-1) 45.24.59.85.**

Vds Mario Bros 2 : 200 F, Silent … Phazer + SMB 1 + Duck Hunt : … **DOSIERE, 10, rue des Ogiers, … 20.89.23.94.**

Vds K7 Nes à 200 F (D.DI. Blade of … 150 F ou SM1 + Duck Hunt + pist. … **LINA, 5, passage Louis-Daquin, … liers. Tél. : (16-1) 43.52.15.63 (ap. …**

Vds Nintendo + 4 jx : 650 F. Vds jx … man, Robocop, Bayoubilly 2 etc. … **cent BOURACHOT, 126, rue … Paris. Tél. : (16-1) 48.56.27.33.**

Vds Nes de Luxe : 600 F + 11 jx … sép. poss. + 10 journeaux sur Nes. … **DENAVE, 3, clos du Mesnil, … Mesnil-le-Roi. Tél. : (16-1) 39.…**

Vds Nint. + Nes Adv. + 6 jx Zelda … val. : 3 600 F cédé à 1 700 F (vte … **rent GOY, 15250 Le Masmarty-… 71.46.41.58 (ap. 18 h).**

Vds 11 jx Nintendo + Console + … Robot + Zapper + Magazines. … **naud HORN-GIRARD, Les … Les Mines, 69210 L'Arbresle. …**

Vds Nes + 2 man. + 14 jx (Zelda … …

LISTE DES GAGNANTS CONCOURS CONSOLES+/SODIPENG N° 2

1er Prix : 1 console de jeu vidéo portable PC Engine GT + 1 jeu Cyber Core

David Johanny
48 rue de la Charité
69002 LYON

2e au 5e Prix : 1 console de jeu vidéo PC Engine Coregrafx + 1 jeu Cyber Core

David Rouleau, 69, rue de la Glacière, 75013 Paris. **Alexis Chantoiseau,** 7, quartier Les Chabrières, 26380 Peyrins. **Joël Reynoud,** 9b, allée d'Honneur, 92330 Sceaux. **John Berry,** 2, rue Culer, BP 238, 33698 Mérignac Cedex.

5 600 F. Px : 3 600 F. B. E. **Manuel LE-[illegible]QUE, 6, rue Boulay, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 42.93.04.05.**

Vds 4 jx Nintendo : 50 F (Dragonball + Tennis + Megaman + Mario 2) ou ctre Game Gear. **Arnaud de GRANVILLE, 5, rue la Fontaine, 75016 Paris. Tél. : (16-1) 45.27.51.95.**

Vds (Groupe ou non) Nes + Pisto. + 12 jx état neuf (+ embal., not.) Px faible à déb. **Grégory BLOT, 22, rue Lesueur, 75016 Paris. Tél. : (16-1) 45.00.88.59 (ap. 19 h).**

Vds Nes + 5 jx : SMB I et II, Radracer TMHT Rush'n Attack. : 999 F ou éch. ctre Gamegear. **Alexis FRANK, 5, Square Shakespeare, 78150 Le Chesnay. Tél. : (16-1) 39.55.56.74.**

Vds jx Nintendo état neuf : 200 F pce Nes Advantage : 250 F, joys : 100*fF le tt TBE. **FRIDI, 6, rue Richaud, 78000 Versailles. Tél. : (16-1) 39.51.04.45.**

Vds 7 jx Nintendo + Rob. : 200 F. Vds Mickey Megadrive F. : 200 F. **David DUSSEAUX, 24, lot. Grand-Village, Saint-Pardoux-Isaac, 47800 Miramont de Guyenne. Tél. : 53.93.88.13.**

Vds Nes : 200 F, Tortues. Vds 2 jx : 300 F pour Sega 8 bits, Bomberraid, Prowresling : 100 F. **Vincent DEKEUWER, 17, place Froissard, 59300 Valenciennes. Tél. : 27.42.36.36.**

Vds jx Nint. Cast, Trojan, Top G., Airwolf, Faxanadu etc. entre 300 F et 350 F. **Sylvain DELLA-VITTORIA, 58, av. Robert-Shuman, 13000 Marseille. Tél. : 91.91.49.81.**

Vds jx pour Nes : Dragon Ball, Stealth Atf : 180 F pce. Vds jx pour Game Boy : Fortress of Fear, Kwirk : 90 F pce). **Vincent GUIJARRO, 125, rue Saint-Jacques, 34070 Montpellier. Tél. : 67.47.94.63.**

Vds Nintendo + 2 jx (Turtles et Cobratriangle) : 750 F ou + 1 des jx : 500 F. **Julien THIRY, 25, rue de la Charmille, 57530 Les Etangs. Tél. : 87.64.04.50 (vers 20 h).**

Ghostbuster II sur Nes. **Elya BIRMAN, 25, rue Frédérick-Lemaître, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.49.18.37.**

Vds Nes + 14 jx (Mario I et II, Megaman etc.) + Zapper + Nes Max année : 89, TBE Px : 2 500 F. **Nicolas MARTIN, 21, lotis. la Condamine, 34570 Pignan. Tél. : 67.47.81.17.**

Vds jx Nes : Turbo Racing, Megaman 2, Captain Skyhawk, Tetris, World Cup, Nintendo, dble Dragon 2 de 150 à 350 F. **Olivier DELANGE, 2, place Ambroise-Courtois, 69008 Lyon. Tél. : 78.75.08.73.**

Vds pour Nintendo Wrestlemania où Ikare Warriors à 150 F pce. **Christophe RANNOU, Rés. Roquebilière, bd Louis-Braille, Bâtiment 14, escalier 23, Nice. Tél. : 93.89.40.72.**

Vds jx Nintendo : Lolo, Zelda, Ducktales, off Road, Say and Sky, Tetris etc. Super px : 250 F pce. **Benoît HUG, 11 C, rue de Delle, 68210 Dannemarie. Tél. : 89.07.29.75.**

Vds Nes seule TBE : 350 F. **Joël GROS, 24, rue Pascal, 67460 Souffelweyersheim. Tél. : 88.81.83.30 (répondeur).**

Vds (cart.) compil. de 8 jx, pas encore sortis en France (certains) : 3 300 F. **Christophe MECHERI, 431, rue de la Noue, 77350 Le Mée-sur-Seine. Tél. : (16-1) 60.68.82.38.**

Vds Nintendo + pist. + 3 jx : 900 F + jx Sega : 100 F l'un TBE. **Bertrand BRUNIER, 905, rue des Fours, 69270 Fontalines-Saint-Martin. Tél. : 78.22.30.85.**

Vds Nintendo Action Set + 2 jx Super Mario Bros, Duck Hunt. Px : mini : 900 F à déb. ss gar. : 6 mois. **Pascal MAUREL, 04250 Turriers. Tél. :** [illegible]

Vds 5 jx Nintendo (Mario 2 + Turtles + Mega Man + Blades of Steel + Kung Fu) Px : 750 F. Vds cons. + mario + 2 jx. **Alexandre RIZZO, 13, ch. de Cambarnier Nord-Opio, 06560 Valbonne. Tél. : 93.40.27.05.**

Vds Nes + Zapper + jx : Mario 1 et 2 + Zelda 1 + Robocop + Faxanadu + Snake Rattlen Roll + Duck Hunt, Px : 1 690 F. Urgent. **Guillaume FILLEAU, 4, rue des Fougères-La-Pinconnières, 41000 Blois. Tél. : 54.43.50.89.**

Vds Nintendo + 4 jx (Turtles, Dble D., Ghost'n G., Solomon's k.) Px : à déb. (env. 1 300 F). **Benoît LONGUET, 5, rue des Grands-Champs, 91000 Evry. Tél. : (16-1) 60.77.19.01.**

Vds jx Nintendo : 200 F dble Dragon II, Silence Service, Metal Gear, Baddudes. **Yann BLOQUE, 79000 Ville-de-Niort. Tél. : 49.24.14.78.**

Vds NES + 6 K7 + 2 joys + Zapper + revues : 1 500 F ou éch. ctre Megadrive avec ou sans jx ou SFC. **Sylvain PHILIBERT, 17, av. de Grenoble, 38180 Seyssins. Tél. : 76.21.68.31.**

Vds 3 K7 Nintendo : Tetris Metroïd et Kung Fu : 600 F les 3 ou 250 F pce. **Sonia SCASSO, 4, av. des Terrasses, 13260 Cassis. Tél. : 42.01.29.78.**

Vds NES TBE + 12 jx (Batman, Megaman 2, Rygar etc.) **Daniel SENGELIN, 7, rue Baudelaire, 25300 Pontarlier. Tél. : 81.46.72.81.**

Vds Nes Jap. + 2 man. + nbx jx (Ikari War. III, D.Dragon 2). Vds Lynx ctre G.Gear. **47, rue des Maraichers, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 40.09.77.97.**

Urgent vds Nes + 2 man. + man. Nes Adv. + 9 jx TBE : 2 300 F (val. : 4 300 F) à déb. **Vincent KAMAROPOULOS, 3, rue Saint-Saens, Hameau, Arbre-Vert, 33270 Floirac. Tél. : 56.86.90.92.**

Vds Nes + Megaman 2 + Batman + Mario 1 + Duck-Hunt : 800 F TBE. **Mendi KARA, Bellevue, 039, 69800 Saint-Priest. Tél. : 78.20.86.07.**

Vds Nintendo + 1 pist. + 2 man. + 4 jx : 800 F. **Fabien IRR, 154, av. du Maréchal Foch, B.P. 192, Gendarmerie, 84100 Orange. Tél. : 90.51.84.84 (h.r.).**

Vds nbx jx Nes de 280 à 300 F : Batman Tortues dble Dragon 2 etc. **Maximilien GIRARDOT, Cidex 404 Bis, Roquefort les Pins, Ch. Camouyer. Tél. : 93.77.52.56.**

Urgent vds 12 jx Nes : 3 000 F, ou seul (dble Dragon 2, Zelda 1 et 2, Bade Dudes, Rygar, Kid Icarus). **Patrick RODRIGUEZ, Puech-Cabrier, bât. M2, 30300 Beaucaire. Tél. : 66.58.67.47.**

Vds sur Nintendo : Robot + Zapper + Duck Hunt + Gyromite : 400 F. **Mathieu ESSELIN, 192, les Bois du Cerf, 91450 Etiolles. Tél. : (16-1) 60.75.04.57.**

Vds jx Nes : Kung Fu, SMB, Gun Smoke : 150 F, Zelda, Link, Mega Man : 200 F, K7 : 31 F. **Alexandre PEROL, 66, rue Jouffroy, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 46.22.98.44.**

Vds Nes, état impec, TBE + 9 jx, Mario Bros 1 et 2, Zelda, Mega-Man, etc. : val. : 4 100 F : Px : 2 000 F. **Milène ELISABETH, 24 bis, bd du Général Leclerc, 14390 Cabourg. Tél. : 31.28.95.89.**

Nes + 6 jx : Mario 1 et 2 dble Dragon 2, Ikari, Warrior, Top Gun, Rushian Attack : 1 500 F. **Georges LAGARDE, 11, rue de Touraine, 95300 Pontoise. Tél. : (16-1) 30.38.77.48.**

Vds Nes + 22 jx + 2 man. (Zelda, Tortues : 4 500 F). **Fabien DUBOIS, 19, bd Baptiste-Bonnet, 13008 Marseille. Tél. : 91.77.56.48.**

Vds jeu Nes (neuf) DragonBall. **David ROUSSEAU, Saint-Léger-Le-Gueretois, 23000 Gueret. Tél. : 55.52.53.50.**

Vds jx Nes : 300 F pce port compris. Jx Gameboy : Tortues : 150 F port compris. **Camille BARBARY, Le Vougelas, 26600 Mercurol. Tél. : 75.07.48.04.**

Vds jx Nes : Super Mario 2, Rubocop, Snake Rattle'n Roll (500 F les 3 ou 200 F pce). **Matthieu LEA, Kerluandre, 29300 Quimperlé. Tél. : 98.96.08.94.**

Vds Nes + 2 jx (Punch Out-World Westling) : 600 F Affaire en Or ! **Antoine DE SAINT-Maurice, 6, rue Magenta, 78000 Versailles. Tél. : (16-1) 39.53.27.71.**

Vds Nes + 10 jx (Mega man + Buble + Zelda Punch-Out Ice-Hockey etc.) + not. + 2 joys + Adv. : 2 300 F. **Nicolas LALARME, 4, hameau des Accacias, 77250 Villecerf. Tél. : (16-1) 64.24.90.97.**

Vds Nes + 4 jx + livres + 2 man. le tt : 1 500 F. **Yann BONNIN, 24, route de la Loge, Le Magny, 36400 La Chatre. Tél. : 54.48.28.75.**

Vds jx Nes Quantum, Figter, Track, Field 2, Boy His Blob, Robocop : 250 F pce + autres jx. **Vincent HERBET, 145, rue du Général Leclerc, 95130 Franconville. Tél. : (16-1) 34.14.23.87.**

Vds K7 Nintendo : Dragon Ball : 170 F, Trojan : 140 F, Top Gun : 160 F, Rush'Attak : 170 F + 25 F de frais. **Raphaël. Tél. : 37.96.25.29.**

Vds Nintendo : 1 800 F à déb. + 2 man. + pist. + 7 jx. **Benoît ROUSTAING, 3, place « Les Arromans », 33420 Moulon. Tél. : 57.84.53.78.**

Vds Nes TBE + man. + Zapper + 6 jx : 1 700 F ou éch. ctre 10 jx mini. Game Boy. **Laurent COUDERC, 37, rue Linne, 75005 Paris. Tél. : (16-1) 43.31.61.51.**

Vds 5 jx + Nes + Robot + pist. + man. Nes Advantage état neuf. **Régis STOCKER, 23, rue des Aubépines, 91470 Limours. Tél. : (16-1) 64.91.20.24.**

Vds Nintendo neuve + 7 jx (Tortues, dble-Drivbble, Punch-Out, Mario 1, Dragon-Ball, Duke-Hunt, Top Gun) + Zapper. Px : 1 700 F. **Sylvain JOUAN, 27, av. de Mazy, 44380 Pornichet. Tél. : 40.24.37.63 (ap. 19 h).**

Vds Nintendo neuve + 5 jx (TMHT, Ice Hockey, Simon's Quest, Kun Fujikari Warrios) : 1 200 F. **Nicolas BADJI, 6, allée de l'Orge, 91700 Ste-Geneviève-des-Bois. Tél. : (16-1) 60.16.80.11.**

Vds ou éch. Nintendo + 8 jx ctre Megadrive + 3 jx. **Julien GOURDEL, 6, rue de la Vente, 78112 Fourqueux. Tél. : (16-1) 39.73.08.18.**

Vds Nes + 7 jx (Zelda 1 et 2, W. Cup, Iron Sword, Megaman 2) le tt : 1 900 F ou éch. ctre SFC. **Mathieu CALZOLARI, 95, route des Collines, 74330 Poisy-Monod. Tél. : 50.46.27.43.**

Vds jx Nintendo entre 150 F, 200 F, Castelvania, Robocop, Link Batman, Track et Field II, Punch Out etc. **Vincent AUBERTIN, 54, bd du 14 juillet, 10000 Troyes. Tél. : 25.73.70.58.**

Vds Nintendo 8 bits + 18 jx (Dble Dragon 2, Life Force, Mario 2, Dr. Mario) Px : 3 900 F. **Franck Moioli, 3, av. des Orchidées, 93220 Gagny. Tél. : (16-1) 43.30.49.22.**

Vds Nes : 700 F + D.T. + B.C. + SMB 1 + Megam II, + Faxanadu + F.Q. + Ghostb. II + TMHT + Airwolf + Nes Max + Cass. 64 jx de 150 F. **Thomas TURLEY, 5, rue Musset, 68000 Colmar. Tél. : 89.41.75.27.**

Vds : Nes + 6 jx (Life Force, Batman, Tortue, Radracer Smb 1, Zelda) : 1 500 F B.Etat. **Adrien et Antoine POGGETTI, 29, av. des Colverts, 44380 Pornichet. Tél. : 40.61.66.72.**

Stop ! vds Nintendo TBE + jx (Life Force) + revues Nintendo Px : 550 F. **Ahmed KOUBAA, 6, rue Enclos des Brosse, 34080 Montpellier. Tél. : 67.54.62.16.**

Vds Nintendo, 10 jx : 1 500 F Super Mario 1, 2, Zelda, Tortue, Salomokey, Kung-Kun etc. **Paul DEMIRDJIAN, 18 bis, rue Jean-Pierre-Grocelette. Tél. : 49.15.03.89.**

Vds Rob sur Nes pour série Robot : 150 F ou éch. ctre K7 faire prop. **Mehdi BANAHA, 13, av. du Pavé-Neuf, 93160 Noisy-le-Grand. Tél. : (16-1) 49.31.05.57.**

Vds Nintendo + 1 jeu (Mega-Man 2) état neuf (Juillet 91). Px : 800 F. **Mickaël THIZON, Abjat sur Bandiat, 24300 Nontron. Tél. : 53.56.81.98.**

Vds 10 jx : 2 000 F ou plus ex. : Blade Of Steel, Zelda II et I, Dble Drible, Ikri, Warrior. **François FERNANDES BARROS, 11, rue de L'ourcq, esc. 19. Tél. : 42.41.89.73.**

Vds Nes + joyp + compil 63 jx + nbx jx (SMB 2, Megaman 2, Blackmanta) Urgent : px : 3 000 F. **Anthony BERNAND, 7, rue de Champagne, 51210 Montmirail. Tél. : 26.81.24.90 (ap. 20 h).**

Vds Nes : 300 F seul. Jx : SMB 1, Punch-Out, Cobra, Tri-Soccer, Techmo World entre 150 F et 250 F. **Stéphane BOUTARI, 13, rue de l'Hymne à la Joie, 77184 Emerainville. Tél. : (16-1) 64.61.76.83.**

Nes Turtle Set + SMB 2 + Nes Advantadge px : 800 F, val. : 1 470 F. TBE. **Flavien BUTTY, 6, rue du malpas, 69390 Charly. Tél. : 78.46.08.39.**

Vds jx Nes Spy, Dragon Ball, World Wrestling, Wizards & Warrior : 230 F pce port inc. : 800 F les 4. **Rémi DUBOIS, 9, rue de Paris, 95380 Louvres. Tél. : (16-1) 34.72.69.91.**

Urgent ! vds Nintendo 8 bits (déc. 90) TBE + 7 jx : 1 300 F. **Matthieu FORICHON, 60 av. Général Leclerc, 69100 Villeurbanne. Tél. : 72.34.63.77.**

Vds Nes + 1 jeu + 2 man. TBE : 400 F ou Nes + 2 jx + 2 man. : 500 F. **Thomas DOMANGE, 4, Square d'Arcoles, 78150 Le Chesnay. Tél. : (16-1) 39.55.25.65 (ap. 17 h).**

Vds Nes TBE + 5 jx : Zelda, Punch Out, Dble Dragon 2, Mario 1, Blade Of Steel. **Ariel VUILLERMOZ, 82, av. Foch, 94120 Fontenay-sour-Bois. Tél. : (16-1) 48.73.71.67.**

Vds Nes + 17 jx, val. : 9 500 F, px : 7 850 F. **Romuald GUEUDRE, 2, sq. yves-Farge, 78190 Trappes. Tél. : (16-1) 34.82.91.85.**

Vds S. Mario 2, TBE Px : 250 F ou éch. ctre Duck Tales. **Ludovic FERRY, 31, rue Poincaré, 88210 Senones. Tél. : 29.57.96.75.**

Nes + 13 jx (Mario 3, DD. 2) + Adapt. des jx Jap., Val. : 5 045 F, vds : 3 000 F, TBE. **Weilong TSOU, 8, placette Premanon, 54180 Heillecourt. Tél. : (16-1) 83.54.22.33.**

Vds Xevious Proam Black Manta : 250 F. Tennis, Duckhunt, Zapper, Hogan halley : 200 F sur Nes. **Jérôme VITARD, 67, rue Général Giraud, 93150 Le Blanc-Mesnil. Tél. : (16-1) 48.67.39.98.**

Vds Nes + 7 jx (Zelda 1, 2, Mario 1, 2, Rad-Racer, Tetris, Ghost'n Goblins) TBE : 1 950 F ou éch. ctre Megadrive + 3 jx mini. **Damien DELAT, 33, rue de Terrenoire, 42100 Saint-Etienne. Tél. : 77.33.81.32.**

Vds Nes + 19 jx + pist. + 2 man. + max + 5 magazines : 4 500 F. **Gérard DECORPS, 160, av. de la République, 93800 Epinay-sur-Seine. Tél. : (16-1) 48.22.94.48.**

Vds Nes : 380 F (déc. 90, TBE) + 4 jx : 270 F pce (Castelvania, Bionic C., Trackre, Tortues N.). **François MADRAS, 8, place de la Mairie, 85140 Les Essarts. Tél. : 51.62.88.88.**

Stop affaire. Vds Nes + 2 man. + pist. + la man. Python 2 + 4 jx (Super Mario 1 + Tortues) px : tt. : 1 350 F. **Matthieu LEBRETON, La Caillonnière, 72150 Pruillé-L'éguillé. Tél. : 43.40.92.37.**

Urgent ! vds Nes + 4 jx : TMNT, Air Wolf, Blades of Steel, Megaman 2 + codes état neuf : 900 F. **Adrien GUIROY, 20, rue Lecerf, 94210 Saint-Maur. Tél. : (16-1) 48.89.66.37.**

Vds pour Nes Castlevania : 250 F et Simon's Quest : 270 F. **Nicolas CHARRETIER, 12, place George-Sans, 69140 Rillieux-La-Pape. Tél. : 78.88.34.20.**

Vds Nes + Mario Bros Duck Hunt et Pist. : 700 [...] jx : Solstice : 250 F, Fester Quest : 250 F, Rob[...] warrior : 200 F. **Arnaud ATTYE, 167, bd de Dur[...] 80000 Amiens. Tél. : 22.95.22.90.**

Vds Nes + 2 man. + 7 jx : 2 000 F ou jx : 250 [...] Gremlins 2, Zelda 2, W1W, Megaman 2, Batma[...] IBad Dudes. **Rémi CALVAYRAC, 5, rue Ronzie[...] Joly, 34800 Clermont-L'Hérault. Tél. : 67.96.05.9[...]**

Vds Nes + 5 jx : SMB I et II, Radracer TMHT Rush[...] Attack. : 999 F ou éch. ctre Gamegear. **Alex[...] FRANK, 5, Square Shakespeare, 78150 Le Che[...]nay. Tél. : (16-1) 39.55.56.74.**

Vds Nes + 5 jx : SMB I et II, Radracer TMHT Rush[...] Attack. : 999 F ou éch. ctre Gamegear. **Alex[...] FRANK, 5, Square Shakespeare, 78150 Le Che[...]nay. Tél. : (16-1) 39.55.56.74.**

Vds jx Nintendo Solar Jetman : 300 F, Rad Racer [...] 300 F, Popeye : 100 F ou éch. ctre Life Force Bu[...]ble Bobble. **Dubois, 93110 Rosny-sous-Boi[...] Tél. : (16-1) 48.54.68.03.**

Urgent ! vds Nes + 4 jx + 3 man. le tt : 1 000 F pos[...] vte sép. **Rodolphe GUICHARD, 12, cité de la Ma[...]deleine, 86110 Mirebeau. Tél. : 49.50.57.87.**

Vds Nes + 238 jx (Mario 3, Dble Dragon 2, Robo[...]cop, Mario 1 et 2, Super ctra, Dead Fox, TMT, et[...] **Olivier LANGOT, 9, pl. J.-Moulin, Hameau d[...] Frevaux, 76770 Malaunay. Tél. : 35.75.79.58.**

Cher. Famicom Px : 1 500 F. Vds Batman Nes px [...] 250 F. Ach. TV coul. 36 cm px : 1 000 F. **Grégoi[...] NEL, Ecole Alphonse-Daudet, 06220 Vallauri[...] Tél. : 93.64.89.24.**

Vds Nintendo + 5 jx : Machrider, Tetris, Mario Bros[...] Ghost'n, Goblins, Donkey Kong 3. Px : 1 500 F. **Ni[...]colas ECHEVIN, 46, rue Philippe-Auguste[...] 59100 Roubais. Tél. : 20.80.83.32.**

Vds Nintendo + NES Advantage + 10 jx TB[...] (SMB 2, DD 2, MN 2, etc.) + 2 man. **Michel DANC[...] 9, rue de Guerpont, 55310 Tronville-en-Barrois[...] Tél. : 29.78.85.46.**

Vds Nintendo + jx Castel, Tortues, Punch Out Tro[...]jan, Wrat Manta. Val. : 2 290 F. Px : 1 290 F ou j[...] sépa. **Sylvain GRENON, 18 bis, chemin des Per[...]dants, 94370 Sucy-en-Brie. Tél. : (16-1) 45.90.77.25.**

GAME'S

Le plus grand choix de jeux

PARLY 2
Centre Commercial Tél. 39 55 19 20

VELIZY 2
Centre Commercial Tél. 34 65 18 81

ST-QUENTIN YVELINES
Espace St-Quentin Tél. 30 57 13 43

LYON LA PART-DIEU
Centre Commercial Tél. 78 62 70 30

CAGNES-SUR-MER
67, boulevard du Maréchal Juin Tél. 93 22 55 21

Vds Nintendo + 1 joy + 1 pist. + 5 jx (Megaman I + Fester's Quest + Zelda II + Super Mario I et Duck Hunt) le tt : 1 500 F. **Jérémy GRETIAUX, 4, rue le Moulin de la Galette, 78190 Trappes. Tél. : (16-1) 30.50.52.43.**

Vds jx NES (TMHT) Gremlins 2, Wizards et Warriors) de 250 F à 350 F. TBE à déb. **Erwan CREUZE, La Tourette, 86380 Marigny-Brizay. Tél. : 49.52.16.35.**

Vds NES lux : 690 F. Vds jx NES Zelda 2 : 200 F, Ikari Worriors : 100 F. **François DUVAUX, 20, rue du Château, 86130 Jaunay-Clan. Tél. : 49.52.05.50.**

Vds Nintendo 8 bits + 16 jx SMB 2 Batman + 2 man. Px : 3 000 F. **Jean-Baptiste MEUSNIER, 248, bd Raspail, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 43.35.10.51.**

Vds ss gar. NES : 600 F + jx (Tops + Codes) + Gameboy TBE : 390 F + jx ou éch. ctre Amiga + ext. ou Mega + jx. **Stéphane PASCOLO, Les Guigues, 13580 La Fare-les-Oliviers. Tél. : 90.42.67.03.**

Vds NES + not. + 6 jx (Track & Field 2 + DD 2 + Burai Fighter...) + 2 man. : 1 100 F. **Stéphane REMILLIEUX, Mas de la Chapelle, Petite route de Tarascon, 13200 Arles. Tél. : 90.93.23.15.**

Vds 10 jx NES (BAT, Zelda 2, Dble Dragon 2, Mario 2, Off Road, etc.). Px : 250 F + Gameboy : 400 F. **Jérémy SACHOUX, Z.I. Fain-les-Montbard, 21500 Montbard. Tél. : 80.92.34.70.**

Kung-Fu : 199 F, Airwol : 230 F, Prowresting : 210 F, K7 américaine : Indiana Jones I : 550 F. **Olivier GONKESER, 17, av. Aristide-Briand, 93150 Blanc-Mesnil. Tél. : (16-1) 48.67.81.93.**

Vds 5 jx NES TBE (bte + not.), tt : 700 F ou 150 à 200 F pce. **Laurent QUAGLIA, 15, av. Van Gogh, Domaine Clas, 13480 Cabries. Tél. : 42.69.17.10.**

Vds NES 400 F + 1 jeu Dble Dragon 2 : 250 F, tt : 650 F. **François BARRIERE, 4, rue de Laude, 31880 La Salvetat Saint-Gilles. Tél. : 61.07.37.88.**

Vds NES + 2 man. + Python II + pist. + 4 jx (Super Mario Bros 1 + Tortues + Top Gun + Dunk Hunt 1. Val. : 1 990 F, px : 1 300 F. **Matthieu LEBRETON, La Caillonnière, 72150 Pruillé l'Eguille. Tél. : 43.40.92.37.**

Vds cart. NES jap. (nécessite adapt.). Px : 100 F Affaire ! **Patrick VIOLET, 88, rue Armand-Sylvestre, 92400 Courbevoie. Tél. : (16-1) 47.89.40.33.**

Vds NES + 11 jx. Val. : 4 400 F, cédé : 2 700 F, TBE. **Rudy SCETBON, 28, rue de Brie, 94000 Créteil. Tél. : (16-1) 48.98.95.32 (ap. 20 h).**

Vds jx NES de 300 à 250 F. Faxanadu duck tales off road, Blades off steal et Grem B. **Stéphane HAYRAPIAN, 30, rue de Meudon, 92140 Clamart. Tél. : (16-1) 46.38.04.60.**

Vds NES gar. 6 mois + 5 jx (Mickey, Wonderboy in Monster Land) : 1 300 F. **Rudy JAMES, 19, av. de la Charmille, 91390 Morsang-sur-Orge. Tél. : (16-1) 60.15.97.81.**

Vds Nintendo tte neuve + 2 man. + zapper + 3 k7 inclus : Mario 1, Duck Hunt, Wizzard, Warrior : 700 F. **Nelly GRELET, 2, rue Eugène-Oudiné, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.86.45.83.**

Vds jx NES (SMB2, Life Force, Tetris, Rush'n Attack, Track & Field 2) : 200 F ou éch. **Ludovic FERRET, 42, rue de l'Alma, 92400 Courbevoie. Tél. : (16-1) 43.33.41.33.**

Vds NES + 2 jx + 3 man. + robot + pist. Vds 19 jx : 150-250 F, Batman, Robocop, etc. **Frantz HIRSCH, 10, rue auguste-Renoir, 91330 Yerres. Tél. : (16-1) 69.48.92.04.**

Vds NES ss gar. + 5 jx + 1 NES max. : 1 300 F. **Patrick CONVERT, 47, av. de Verdun, 92390 Villeneuve-la-Garenne. Tél. : (16-1) 47.92.06.59.**

Castlevan., Rad Racer, Foot, Volley, Rescue, D. Kong 3, Mario 2, Hockey, Turtles sur NES : 200 F. **Jacques DUGAUQUIER, 121, rue de Paris, 93800 Epinay-sur-Seine. Tél. : (16-1) 48.26.83.13 (ap. 19 h30).**

NES + 6 jx : Mario 1 et 2, Ikari Warrior, Top Gun, Rushian Attack, Dble Dr. 2. Px : 1 300 F. **Georges LAGARDE, 11, rue de Touraine, 95300 Pontoise. Tél. : (16-1) 30.38.77.48.**

Vds jx NES entre 100 et 200 F. Dble Dragon 2, SM1B, Billy, Gradius, Faxa, Link. **Matthieu AUDEBAUD, 4, rue Hoche, 94210 La Varenne. Tél. : (16-1) 48.89.89.47.**

Vds 23 K7 Nintendo : 200 F pce environ : Blades of Steel, Gradius, Tetris, TMHT... Urgent. **Renaud BOUET, Villa La Roseraie, 2, rue des Térépinthes, 34080 Montpellier. Tél. : 67.75.28.58.**

Vds jx Nintendo : 200 F pce : Batman, Punch Out, Robocop, Gost'n Goblins, Turtles, Mario II, etc. **Vincent BOURACHUT, 126, rue Lecourbe, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 48.56.27.33.**

Vds Nintendo + 2 jx : 800 F. **Rudy CATOIRE, 35, rue George-Sand, 92230 Gennevilliers. Tél. : (16-1) 40.85.06.99 (ap. 17 h).**

Vds Nintendo + zapper 2 man., 10 jx, TBE : Zelda, Mario I, II, etc. Px : 2 000 F. **Hélène LANGEVIN, 23, av. d'Orgemont, appt 66, 92700 Colombes. Tél. : (16-1) 47.86.20.34 (ap. 19 h).**

Vds jx NES (Castelvania, totues, Tennis, DD2) de 150 à 180 F. **David HUY, 3, allée Fernand-Léger, 92000 Nanterre. Tél. : (16-1) 47.25.59.83.**

Vds sur NES Xevious Proam : 250 F, Tennis, Kung Fu, Zapper, Ducke Hunt, Hogams Halley Blach : 200 F. **Jérôme VITARD, 67, rue du Général-Giraud, 93150 Le Blanc-Mesnil. Tél. : (16-1) 48.67.39.98.**

Vds NES + 13 jx (Gremlins 2, Ducktales, TMHT, Robocopp, World Wrestling, Zelda...). Px : 2 500 F. **Benjamin ESNEE, 8, rue de la Station, 94170 Le Perreux-sur-Marne. Tél. : (16-1) 48.71.13.17.**

Vds jx NES (Megaman 2, Zelda 1 et 2, Offroad, Castlevania 2, Trojan, TMHT). Faire offre. **Sébastien FIDANI, 27, allée Maurice-Ravel, 38130 Echirolles. Tél. : 76.22.14.25.**

Vds NES + 9 jx, 1 an : 4 000 F, px : 2 200 F (remboursement si pas satisfait). **Jean-Philippe ARNOULD, 60, rue de Bignoux, 86000 Poitiers. Tél. : 49.61.34.59.**

Vds NES + 2 man. + 6 jx (Megaman, Bayou Billy, Metal Gear, SMB1, Widards et Warriors) : 1 050 F. **Michel PAPPALARDO, 17, av. Henri-Wallon, 13130 Berre-L'Etang.**

Vds jx NES (250 à 300 F) : World Wrestling, Skate or die, Robocop, Gauntlet II. Tél. : Bruno LAMBINET, 3, allée Marx-d'Ormoy, 77186 Noisiel.(16-1) 60.06.16.95 ou 43.08.05.35.

Vds NES 2 man. + 1 zapper + 9 jx : 2 500 F. **Jérôme LANGELLA, 32, route Nationale ; 449 Pate de Lardy, 91510 Lardy. Tél. : (16-1) 60.82.37.68.**

Vds nbx jx sur NES, Gameboy et PC 5 1/4 entre 100 et 250 F. **Florian NARBONNE, 46-48, rue Victor-Hugo, 93500 Pantin. Tél. : (16-1) 48.40.45.29.**

Vds NES + 2 man. + zapper + NES adv. + 15 jx, le tt TBE, val. : 5 750 F, px : 2 000 F à déb. **Hervé SAS, 5, rue Lavoisier, 93130 Noisy-le-Sec. Tél. : (16-1) 48.49.53.99.**

Vds Nintendo + 1 jeu, px : 400 F, vds 4 jx à 200 F pce + NES Avantage (Turbo) : 200 F. **Angélique VAYSSIERE, 165, av. de Grammont, 47800 Miramont de Guyenne. Tél. : 53.93.81.48 (H.R.).**

Vds jx NES TBE Dble Dragon : 350 F, Tortues : 340 F, BE. **Charles RACCA, Villeneuve d'Uriage, 38410 Uriage. Tél. : 76.89.05.98.**

Vds NES + 20 jx : 6 000 F (Tortues, Cobra Triangle, Simon Quest, Wizard & Warior, Faxanadu, SMB1, Kung-Fu, Black Manta, Punch Out, etc. ou 200 F pce. **Tony VEPIERRE, 8, av. de la Division Leclerc, 93240 Stains. Tél. : (16-1) 48.23.56.26.**

Vds jx NES : Punch-Out : 250 F, Ikari Warriors : 200 F, Castlevania : 200 F, Rygar : 200 F, Galaga : 160 F ou le tout : 890 F. **Guillaume BUNOUF, 45, bld du Lycée, 92170 Vanves. Tél. : (16-1) 46.45.91.57.**

Nintendo + 2 jx : Dble Dragon + S. Mario Bros II : 845 F. **Xavier TROCHARD, 41, rue Jean-Jaurès, 93200 Saint-Denis. Tél. : (16-1) 42.43.92.34.**

Vds NES + 7 jx, Mario, Punchout, etc., le tt : 1 500 F ou cons. + 1 jeu : 350 F ou 1 jeu : 200 F. **Laurent BESSOU, 31, rue de Toulon, 94140 Alfortville. Tél. : (16-1) 43.76.00.08.**

Vds Nintendo + 4 jx ss gar. : 1 000 F. **Sylvain ISAMBERT, 26, rue saint-Jacques, 76600 Le Havre. Tél. : 35.41.70.40.**

Vds nbx jx Nintendo (Off Road, Dble Dragon 2, Gauntlet 2...) et NES Four et Adv. **Jean-Philippe SCHMITT, 11, rue Mozart, 57000 Metz. Tél. : 87.66.83.63.**

Vds ou éch. jx sur Nintendo ctre Megadrive (2 jx Nintendo ctre 1 SMD) dans les Bouches du Rhône. **Loïc CARUANA, Villa Le Puits, Vallon de Bagnols, 13090 Aix-en-Provence. Tél. : 42.21.27.27.**

Vds Nintendo + 7 jx TBE. Px à déb. **Guillaume CAULIER, 10, rue Oswaldo-Cruz, 75016 Paris. Tél. : (16-1) 45.24.53.56.**

Vds NES + 5 jx : DD2, Castel. 2, Mario 1 et Mario 3. Val. : 2 610 F, px : 1 300 F ou éch. ctre autre console. **Emmanuel LACAN, 7, rue du Griffoul, 46100 Figeac. Tél. : 65.34.48.12.**

Vds jx pist. : 150 F, Megaman 2 : 250 F, Kung-Fu : 100 F, Machrider : 100 F. Vds jx pour pist. Hogan's Alley : 100 F. **Christophe CHIKLI, 49, chemin du Bois des Fossés, 91180 Saint-Germain-les-Arpajons. Tél. : 64.90.26.85.**

Vds jx NES : Xevious : 200 F, Popeye : 200 F, Kung-Fu : 200 F, Ice Climber : 200 F. **Emmanuel JOLY, 36, Grand'Rue, 62129 Throuanne. Tél. : 21.95.54.79.**

Vds NES + 4 man. + 7 jx + robot + zapper (pist.) + 2 prises péritel + ss gar. : 1 700 F. **Jonathan BLONDEAU, 12, rue Georges-Lugol, 77100 Heaux. Tél. : (16-1) 60.25.24.45.**

Vds NES + 9 jx + pist. + 2 man. Px : 1 200 F. **Wilfried ATZERT, 14, av. de la Concorde, 77290 Mitry-le-Neuf. Tél. : (16-1) 64.27.75.37.**

Vds NES complète + 4 jx (Zelda 2, Blades of Steel, Mario Bros, Dunk Hunt : 900 F cause manque de temps. **François DUCORNEY, 3, rue Victor-Brochart, 59890 Quesnoy-sur-Deûle. Tél. : 20.78.95.42.**

Vds NES ss gar. + 1 man. NES Max + 5 jx : 1 500 F le tt. **Rémi GAMBICCHIA, 8, rue des Maraîchers, 95130 Le Plessis-Bouchard. Tél. : (16-1) 34.15.34.33.**

Vds jx NES : 180 à 300 F : Rygar, DD Dra. 2, Gauntlet 2, R. Racer, Galaga Zapper, Tiger Heli. **Vincent BONHOMME, 41800 La Gandonnerie Sougé. Tél. : 54.72.49.75.**

Vds Nintendo + K7 (SMB II), Battle of Olynpus, etc.). **Laurent PITTET, 243, chemin des Glyamis, 74380 Granves-Sales. Tél. : 50.39.31.72.**

Vds NES + compil 31 jx (Tennis, Balloon Fight, Ice Climber, etc.) + Dble Dragon 2. Px : 1 500 F. **Steeven CLOS, 51 bis, rue du Général-Leclerc, 92130 Issy-les-Moulineaux. Tél. : (16-1) 46.42.92.30.**

Vds jx NES : Black Manta : 210 F, Dble Drible : 180 F, World Wrestling : 210 F, éch. Robocop ctre SMB 2. **Julien ELANNO, 37, rue Capitaine Hervouet, 44300 Nantes. Tél. : 40.76.11.13.**

Vds NES TBE (fin 90) + pist. + 6 jx. Val. : 2 400 F. Px : 1 500 F. **Fabien CISSOIRE, Marne (51). Tél. : 26.48.70.12.**

Vds Sornes, TMHT : 250 F, Zelda : 150 F, Radracer : 200 F, Donkey Kong Classic : 150 F, Surgb : TMHT : 150 F. **Cedric COLLEMINE, 155, rue de Boissise, 77190 Dammarie-les-Lys. Tél. : (16-1) 64.39.22.28.**

Vds sur NES Robocop : 180 F ou éch. ctre n'importe quels jx... pourvu que cela me plaise. **Bertrand BESNARD, Le Haut Beaulieu, 37300 Joué-les-Tours. Tél. : 47.67.04.39.**

Vds NES + TNMT + Zelda 1, SMB 1 & 2, Robocop, val. : 2 900 F, TBE, px : 1 300 F. **Samuel SALAMA, 23, rue du Calvaire, 92210 Saint-Cloud. Tél. : (16-1) 47.71.66.81.**

Urgent ! Vds NES état neuf + 3 jx Megaman SMB1, Solomon'skey : 700 F. **Stéphane SUCHODOLSKI, résidence Les 9 Peyres, 2, rue Elie-de-Talleyrand, 84000 Avignon. Tél. : 90.89.74.12.**

Vds NES + phaser + 8 Megahit (Zelda 1, SMB 1 et 3, Dble Dragon 2, Megaman 2, etc.), vte spé. poss. **Frédéric BILLARD, rue de la Gare, 73520 Saint-Béron. Tél. : 76.31.13.11.**

Vds NES + 1 jeu (val. : 810 F), urgent. **Emmanuel LACOUR, 8, rue des Arbousiers, 33320 Le Taillan. Tél. : 56.57.10.31.**

Vds NES + 7 jx (Zelda 1 et 2, Mario, etc.) + joy avec tir en rafale ! Val. : 3 700 F, px : 2 500 F ou sép. **Christophe GEHANT, 2, rue de Fèvery, 90700 Chatenois-les-Forges. Tél. : 84.29.46.62.**

Vds NES + 5 jx : Top Gun, TMHT, Dragon Ball, WWF Chall. : 1 500 F tt (val. : 2 200 F). **Martin LOCELER, 7, rue la Condamine, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 42.94.01.71.**

Vds jx NES de 150 à 250 F (grand choix à 150 F) + Game-Plus sans jx. **Willy DANNEVILLE, 2, rue de l'Eglise, 95110 Sannois. Tél. : (16-1) 39.81.21.97.**

Vds jx Nintendo Metroid + Gradius + Zevious, etc. (250 F), vds pist. + 3 jx (1 000 F). **Nicolas DUVILLARET, 74420 Habere-Lullin. Tél. : 50.39.50.40.**

Vds Nintendo (TBE) + jx : Skate or Die, Dble Dragon II, Mario II, Zelda II : 1 700 F tt. **Yoann CORNELIS, Port de Locqueneau, rue du Port, 22300 Tredrez. Tél. : 96.35.22.27.**

Vds 30 jx NES au choix (200 F pce). **Benjamin DURAND, 24, rue J.-B.-Gilliard, 69300 Calvire. Tél. : 78.23.58.11.**

Vds nbx jx sur NES de 215 à 275 F. **Aurélien BELVISI, 25, bld Paymal, 78600 Le Mesnil-le-Roi. Tél. : (16-1) 39.12.25.78 (ap. 18 h).**

Vds jx NES : 300 F. **Alexis VILLIOD, Peisey Nancroix, 73210 Aime. Tél. : 79.07.92.19, 79.07.93.12.**

Vds NES + 10 jx + 1 pist. + 1 robot, bon état. Px : 2 700 F. **Lionel PAJOT, 27, bld Raphaël, 13013 Marseille. Tél. : 92.61.17.83.**

Vds Robot Nintendo (TBE) peu servi. Px : 500 F + Gyromite. **Lionel PAJOT, 27, bld Raphaël, 13013 Marseille. Tél. : 91.61.17.83.**

Vds jx NES : Kung-Fu (px à déb.), TBE, déc. 90 (bte + not.). **Eric MONFORT, Le Grand Ballet, 37500 Chinon. Tél. : 47.58.94.13 (le W.-E.).**

Vds NES + NES Avantage + 3 jx, px : 800 F bon état. **Fabrice CORRARO, 2, place de l'Eglise, 26190 Saint-Jean-en(Royans. Tél. : 75.48.51.30.**

Vds NES + 1 jeu + 2 man. : 450 F. Vds TMHT, Bionic Commando, Robocop, 1 jeu : 200 F. **Christophe PELISSIER, 16, quai Jean-Moulin, 69002 Lyon. Tél. : 72.40.06.45.**

Batman, Dble Dragon 2, Mario Bross 1 & 2, Super off Road, Tortues : 250 F. **Nicolas DUPUY, 168, rue de Pouille, 81600 Gaillac. Tél. : 63.57.27.26.**

Vds K7 Nintendo : 245 F pce ; Kid Icarus, Bayou Billy, Trojan, Buble Boble, Fester's Quest, Probotector, Castleva. **Stéphane GIRARD, Esparelle, bât. H 6, rue de la Verdière, 13090 Aix-en-Provence. Tél. : 42.20.47.58.**

Vds NES + 14 jx (Mario 1, 2, etc.), val. : 6 500 F, cédé : 2 000 F, poss. d'éch. **Fabrice TRAVASSAC, 66, av. de la Ferme des Hézards, 78112 Fourqueux. Tél. : (16-1) 30.61.53.11 (ap. 17 h).**

Vds Nintendo + 2 man. + 6 jx : Bad Dudes, Punch Out, Top Gun, TBE. Px : 1 800 F à déb. **Hervé LOPEZ, Le Prenaud, 01800 Charnoz-sur-Ain. Tél. : 74.61.22.53.**

Vous rêvez d'une NES + 5 jx ! OK ! La top affaire. **Yan SOHM, 30, rue Abdré-Malreaux, 33140 Villeneuve-d'Ornon. Tél. : 56.87.60.10.**

Vds pour Nintendo Top Gun : 250 F. Cher. K7 à plusieurs jx. **Lionel GAULIARDON, Couavoux, 42430 Jure. Tél. : 77.62.54.38.**

Vds NES + 5 jx (SMB 2, Link) + 2 man. Val. : 2 500 F, cédé à 900 F ! **Benjamin RAMIER, 27 bis, chemin de l'Autostrade, 77400 Lagny. Tél. : (16-1) 64.02.38.58.**

Vds NES + 7 jx (Batman, TMHT, Dble Dribble...), TBE. Px : 1 200 F. **Michel MIDAN, 314, rue Léon-Jouhaux, 34130 Mauguio. Tél. : 67.39.28.48.**

Vds NES + 9 jx (Tetris, Blade of Steels), etc. + 3 man. N-pro + mags, val. : 4 200 F, cédé : 2 500 F. **Stéphane LE NOAN, 6, rue Eugène-Pottier, La Boissière, 29600 Morlaix. Tél. : 98.88.65.62.**

Vds NES + 12 jx, TBE ou jx seuls : 4 500 F. **Alexandre MARCHAL, 1, rue Monge, 38100 Grenoble. Tél. : 76.44.39.42.**

Vds NES + 6 jx + man. : 900 F à déb. dans rég. parisienne. **Nordine ZAIDI, 66, route de Saint-Leu, 93430 Villetaneuse. Tél. : (16-1) 48.28.94.95.**

Urgent ! Affaire à faire NES + 9 jx : 1 000 F. **Yannick BOULOC, 13, rue Grétry, 30900 Nîmes. Tél. : 66.21.79.71.**

Nintendo + pist. + 2 jx : 600 F et jx Excitebike : 100 F, Punch Out, Tetris : 200 F, World Cup, Megaman 2 : 250 F. **Anthony JOUHIER, 24, av. François-Mansart, 78600 Maisons-Laffitte. Tél. : (16-1) 39.62.84.34.**

Vds Nintendo (Noël 91) + Dunk Hunt, Mario Bros I et II, Zelda I et II, Dble Dragon II, le tt : 1 000 F (val. : 2 550 F) ou éch. ctre M.D. + jx. **Thomas GALTIER, 59, bld de Mondétour, 91400 Orsay. Tél. : (16-1) 64.46.04.01 (à partir de 18 h).**

Vds Gameboy : 700 F + 3 jx. Vds jx Paperboy : 200 F et Skate or die : 200 F pour NES. **Guillaume JAMOIS, 7, lot. Loupanperdu, 13590 Meyreuil. Tél. : 42.58.18.67.**

Vds NES + Bayou Billy + SMB1 + Duck Hunt + Wrestle Mania + zapper + 2 man. : 800 F. **Bruce LECURIEUX-LAFAYETTE, Fontaine-Simon, 4, rue La Ferrière, 28240 La Loupe. Tél. : 37.81.86.41.**

Vds Nintendo + zapper + 2 man. + 6 jx (TMHT, Dble Dragon 2, Batman, etc.) : 2 200 F + 9 revues. **Joël CATALANO, 23, route d'En Beral, 81500 Lavaur. Tél. : 63.58.34.58.**

Vds NES + man. Advantage + 2 jx : 1 000 F ou + 5 jx : 1 500 F. **Olivier PRESENTINI, 69, « Le Meudeon », av. des Tuilières, 06800 Cagnes-sur-Mer. Tél. : 93.31.70.30.**

Vds K7 Nintendo : Batman, Megaman 1, 2 : 250 F pce, Dragonball à 200 F, TBE ! **Hélène HERVE, 51, rue de Passy, 75016 Paris. Tél. : (16-1) 45.24.59.85.**

Vds NES + 1 man. + 12 jx (Megaman 2, Batman) : 2 700 F ou éch. ctre Megadrive + 1 man. + 2 jx. **Yan PREMAT, 12, hameau des Epinanches, 74200 Thonon-les-Bains. Tél. : 50.26.13.97.**

Vds NES + 9 jx + adapt. jap. + Megaman 3, Super Contra + Boulder Dash, Rygar, Rad Gravity, World Dratch. **Mathieu FITON, route de Bordeaux, 47700 Casteljaloux. Tél. : 53.93.92.59.**

Vds sur Anglet NES TBE + 7 jx : Gremlins 2, Life Force, etc. : 2 500 F. **Laurent BERGEZ, Floralies Mimosas, 15, promenade du Parc Belay, 64600 Anglet. Tél. : 59.03.90.14 (samedi 18 à 19 h).**

Vds jx NES Dragonball : 180 F, Zelda 1 : 150 F, Wizzards & Warriors : 180 F, Tennis : 100 F, NI5 : 100 F. **Jérôme IAFRATE, 9, lotissement Les Remparts, 13980 Alleins. Tél. : 20.59.34.85.**

Vds Nintendo + 6 jx TBE, le tt : 2 000 F à déb. **Baptiste LEPINAY, 5, allée des Seigles, 77176 Nandy. Tél. : (16-1) 60.63.94.74.**

Vds NES + 2 man. + 7 jx (SMB, [illegible] ga 1, Track 2, Dragon Ball, Soccer [illegible] 1 600 F. **Rodolphe DUSSEAU[illegible] drix, 93370 Montfermeil. Tél. : (16-1) 43.30.09.25.**

Vds NES + 2 man. + 3 jx (SMB [illegible] Trojan) + revue NES + abon. [illegible] **ABES, 5, cours des Maraîchers, [illegible] neuve. Tél. : (16-1) 48.37.38.77.**

Vds NES + 10 jx. Px : 2 500 F [illegible] drive ou autres. **Emmanuel [illegible] Edouard-Herriot, 62120 Aire-[illegible] 21.93.36.14.**

Urgent ! Vds ou éch. NES + 5 [illegible] (jap.) + 2 jx, val. : 1 200 F. [illegible] **118, Grande Rue, 93250 Villemomble [illegible] 1) 48.54.12.64 (ap. 18 h).**

Vds NES + 2 PAD + SMB 1 [illegible] Batman, DD 2, 290 F : Z. 1 et 2 [illegible] carus, Radracer. **Frédéric PETR[illegible] des Montquartiers, 92130 Issy-[illegible] Tél. : (16-1) 46.38.08.43.**

Vds NES 2 man., 1 jeu Castlevania [illegible] 900 F, px : 350 F. **Sébastien [illegible] Gabrielle d'Annunzio, 9236[illegible] Tél. : (16-1) 46.30.63.93.**

Vds jx NES : compil 8 jx : 1 500 F [illegible] 4 000 F. Cher. 3 jx Catch à [illegible] **PLANQUAIS, 14, rue Brenu, [illegible] liers. Tél. : (16-1) 47.90.43.62.**

Vds jx NES : Excitebike, Zelda, [illegible] Hogan, Gunnan, SMB à 100 F [illegible] **Jean-Thomas FERRERI, 7, [illegible] Ebat, 78170 La Celle-Saint-Cloud. [illegible] 1) 39.18.37.35.**

Vds NES TBE 1990 + Metal Gear [illegible] env. 470 F. Vds 10 jx NES TBE [illegible] de port. **David TERME, 212, [illegible] rignac. Tél. : 56.24.12.14.**

Vds NES + zapper + 2 man. [illegible] Mario Bros, Duck Hunt [illegible] **Jean-Paul DAMAS, 13, rue du [illegible] 77270 Villeparisis. Tél. : (16-1) [illegible] 18 h).**

Affaire, vds NES 91 TBE + 3 man. [illegible] 6 670 F). Px : 1 600 F. Ach. [illegible] **BRIER, 13, allée de la Résidence, [illegible] Tél. : (16-1) 39.80.01.52.**

Vds Nintendo NES + 6 jx (Megaman [illegible] + pist. + 2 man. : 1 600 F + compil [illegible] **BLOTEAU, 8, rue Nathalie, [illegible] dame. Tél. : 37.37.68.32.**

Vds 10 jx NES (Zelda 1 et 2, Duck [illegible] **Charles MAHIEU, 57, rue B.-[illegible] thune. Tél. : 21.57.20.88 (W.E.).**

Vds jx NES : Excitebike, Zelda, [illegible] Hogan, Gunman, SMB à 100 F [illegible] **Jean-Thomas FERRERI, 7, [illegible] Ebat, 78170 La Celle-Saint-Cloud. [illegible] 1) 39.18.37.35.**

K7 Nintendo de 150 F à 250 F, [illegible] **Claude MILAGRE, 1, impasse [illegible] din, 82100 Castelsarrasin. Tél. : [illegible] 20 h).**

Vds NES + 2 jx : Tennis et [illegible] **Franck CHARLET, 2, rue [illegible] Paris. Tél. : (16-1) 45.84.55.77.**

Nintendo + 5 jx, neuf. Px env. 1 [illegible] Dragon I et II, Slalom, Burai Fighter [illegible] **MELLE, 21, rue Brey, 75017 Paris. [illegible] 1) 43.80.07.80.**

NES + 5 jx (SMI-2), Axanadu, [illegible] mab. + zapper + Gameboy + 1 jeu [illegible] **Frédéric MEUNIER, 2, rue du [illegible] lan, 37510 Miré. Tél. : 47.67.[illegible]**

Vds NES + robot + man. NES Advantage [illegible] Zelda, Turtles, etc. Px : 2 000 F. [illegible] **1, rue de Belgrade, 38000 [illegible] 76.87.72.78.**

Vds zapper + Duck Hunt + Super [illegible] 450 F (déc. 90). **Jean-Marc [illegible] min Paul-Valéry, 69120 Vaulx-[illegible] 72.04.60.19.**

Vds NES TBE ss gar. + 9 jx [illegible] man 2, etc.), val. : 3 190 F, px [illegible] **BELDJEBEL, HDL, bâtiment [illegible] entrée 9 droite, Eé étage, [illegible] 83.98.28.74.**

Gameboy + 6 jx (Mario, Dble Dragon [illegible] NES : Ghouls'n Ghost, Bubble B. [illegible] **Patrick MORENO, 39, rue George[illegible] Nantes. Tél. : 40.40.68.20** (avant [illegible]

Vds ou éch. sur Nintendo : [illegible] Donkey-Kong 2, Simon's Quest [illegible] **LEPLEY, La Petite Doucetière, [illegible] coul. Tél. : 40.78.68.69.**

Vds sur NES : Wizards et Warriors [illegible] **ROLLAND, Le Rafford, 73170 [illegible] noise. Tél. : 79.08.71.90.**

Vds jx NES (TBE) : 200 F pce : [illegible] Castlevania, Simon's Quest, etc. [illegible] **6, av. Galliéni, 94100 Saint-[illegible] Tél. : (16-1) 48.85.60.49.**

Vds lot de 38 jx : Megaman, Dble Dragon [illegible] ting... : 2 500 F. **Nicolas DUGAND [illegible] neuve, 69004 Lyon. Tél. : 78.[illegible]**

GAGNANTS DU TIRAGE AU SORT DE L'ENQUETE CONSOLES+ 3

Bouzid Belkhoudja, 140, rue de Ménilmontant, 75020 Paris.
Stéphane Neri, 105, avenue du Vellein, pavillon 3, 38090 Villefontaine.
Tony Le Lay, Kerscao Esquibien, 29770 Audierne.
Vincent Turbé, 4 venelle du Vieux Bourg, 17670 La Couarde-sur-Mer.
Jérôme Gaillard, 94, bd Paul-Vaillant-Couturier, 94200 Ivry-sur-Seine.

Vds jx NES Zelda 2 : 250 F (à débattre), ou à éch. ctre SMB 3 (bon état). **Martin LANTOINE, 12, rue Lunellier, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.77.67.76.**

Vds NES + 2 man. + plat. + 6 jx, DD2, SMB 1, Zelda 2, Off Road, TMHT, Duck-Hunt, le tt : 800 F. **Thierry RUIZ, 8, rue Antoine-Fournier, 51100 Reims. Tél. : 26.07.67.66.**

Vds Nintendo + 8 jx + pist.(Kung-Fu, Metroid, Tortues), etc. **Baptiste HAUTION,76, rue du Paradis, 59610 Fourmies. Tél. : 27.60.58.14.**

Vds jx NES 220 F pce : Dble Dragon II, Dragonball, Megaman II, Tortues. **Olivier BOBIN, 2, rue de Luxembourg, 28100 Lucé. Tél. : 37.34.09.74.**

Vds NES + 2 jx + 1 plat. Val. : 990 F, px : 700 F. **Bertrand GIRAUD, 9, résidence du Cardinal, 91380 Chilly-Mazarin. Tél. : (16-1) 64.48.44.92.**

Vds jx NES : RC pro AM, Tortues, Dble Drible : 200 F pce. **Eric MARRET, 22, rue des Mousses, 13006 Marseille. Tél. : 91.77.67.53.**

Vds NES + jx : Batman, Life Force, Metroid, SMB 2, Kid Icaru, Ikari Warriors + NES max : 2 000 F. **Ruoy NIMSQUERNS, 249, rue des Tournelles, 60700 Ponpoint. Tél. : 44.72.60.68.**

Vds THMT + Gradus pour NES : 250 F pce ou 450 F les 2. Urgent. **Loïc CHARPENTIER, 55, rue de LW, 27370 Saint-Cyr-la-Campagne. Tél. : 35.87.84.76.**

Vds 7 jx NES exc. état (Mario 1 et 2, Dble Drag. 2, Simon's Quest, etc.) : 200 F pce. **Nicolas LOUBET, 23, rue Saint-Bruno, 31100 Toulouse. Tél. : 61.21.83.06.**

Vds nintendo +70 jx, Mario, SuperMario, Tetris, Golf, etc. (px sacrifié : 2 000 F + port). **Claude DERIVAS, 3, passage de Strasbourg, 31130 Balma. Tél. : 61.24.43.21.**

Vds NES + 7 jx + man. Advantage + revues, Robocop, Megaman 2, World Cup : 1 800 F. **Sébastien DENIS, 76, route de Seyeses, 31100 Toulouse. Tél. : 61.40.81.62.**

Vds NES + 2 jx (D. Dragon, Dr Mario) : 650 F ou éch. ctre 4 jx gameboy (Mario, Golf, Tennis, ...). **Sohhay MEY, 9, square Carpeaux, 94500 Champigny-sur-Marne. Tél. : (16-1)48.80.09.27.**

Vds NES + 9 jx. Prix : 1 500 F ou éch. ctre NEC. **David MARTIN, 95C, rue Edouard-Vaillant, 91200 Athis-Mons. Tél. : (16-1) 69.38.22.48.**

Vds NES + 2 man. + 14 jx (Zelda I et II), val : 5 600 F, px : 3 600 F, bon état. **Manuel LEVESQUE, 6, rue Boulay, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 42.63.04.05.**

Stooop ! Vds Nintendo de luxe (Robot, pist. + 2 k7) + 7 jx : 1 100 F (ach. : 2 500 F). **Maxime NAUDIN, 11, rueDieutre, 76000 Rouen. Tél. : 35.07.57.39 (de 17 à 19 h).**

Vds console + jeu : 450 F. Vds ROB : 250 F, pist. : 150 F, jx : 150 F pce. **Jean-Christophe PETIPAQS, 11, allée des Terrasses, domaine de Grand-Champ, 78230 Le Pecq. Tél. : (16-1) 39.16.41.56.**

Urgent ! Vds NES + 10 jx + 2 joys (NES Advantage). Px : 1 500 F. **Ugo FRANCESHI, 77, chemin de Pluvence, 13011 Marseille. Tél. : 91.27.03.84.**

Urgent vds jx NES : Metroid, Kidicarus, Life Force, Faxanadu, TBE : 250 F et Tennis : 150 F. **Jérôme PENOT, Résidence du Port, 06210 Mandelieu-La-Napoule. Tél. : 93.49.12.21.**

Vds jx Nintendo : 150 F, Simons Wuest, Zelda 2, Super Mario 2, Truck and Field 2, Kid Icanus. **Damien SAINT-OLIVE, 2, rue Sala, 69002 Lyon. Tél. : 78.37.51.17.**

Vds NES + 8 jx (M. Man 2, D, D, 2, Rygar, etc.) : 2 000 F, poss. vte sép. **Asim SHAH, 12, place des 4-Vents, 79570 Chanteloup-les-Vignes. Tél. : (16-1) 39.74.90.06 (ap. 18 h).**

Vds NES + 1 man. + 2 man. infrarouge + 1 jeu : 990 F. Vds jx NES (Mario I et II, Picsou, Bubble, Rabuk) : 200 F. **Pierre-Jean BRESCIANI, villa A Teppa, 20290 Campile. Tél. : 95.38.22.30.**

Vds Nintendo de base + pist. + 2 man. + 3 jx (Duck Hunt, Mario Bros, World-Cup), val. : 1 800 F, cédé : 900 F. TBE (11/90). **Cédric PENNARUN, 122, route de Penvern, 29000 Quimper. Tél. : 98.95.35.15.**

Vds NES + 2 jx (D. Dragon, Dr Mario) : 650 F ou éch. ctre 4 jx gameboy (Mario, Golf, Tennis, ...). **Sohhay MEY, 9, square Carpeaux, 94500 Champigny-sur-Marne. Tél. : (16-1)48.80.09.27.**

Vds Nintendo + 2 jx : Mario Bros II + jeu jap., Ninja (avec Ryu) : 500 F. **Maxance BIZIEN, 9, rue d'Illiers, 45000 Orléan,. Tél. : 38.62.04.41.**

Vds NES et env. 80 jx (Castlevania, Tetris, Robocop, Tennis, Gradius...) + livres. Px : 3 500 F. **Billy THERVILLE, 3, rue de Nazareth, 69003 Lyon. Tél. : 72.34.09.18.**

Vds pour NES et Megadrive jx entre 200 et 250 F. TBE. **Véronique DELEAGE, 35, rue Louis-Blanc. Tél. : 72.74.99.95.**

Vds NES + Mario 2, Punch-Out, TBE (11/91), val. : 1 300 F, cédé : 900 F + port. **Thierry ACHARD, quartier des Fayesses, 84560 Ménerbes. Tél. : 90.72.22.76.**

Vds NES + 1 man. infra. + 1 jeu : 990 F. Vds jx Nes : 300 F (Mario I et II, Kabuki, Picsou, Bubble, Loz). **Pierre-Jean BRESCIANI, villa A Teppa, 20290 Campile. Tél. : 95.38.22.30.**

Urgent ! Vds Nintendo + Mario 1 et 2, Zelda, Ghost'n Goblins, Life Force, val. : 2 490 F, px : 1 190 F. Vds NES Adv. : 100 F. **Antoine de TORLX, 10, rue Victor-Hugo, 92370 Chaville. Tél. : (16-1) 47.09.65.04.**

Vds pour Nintendo Robocop (bte + not.), val. : 430 F, px : 320 F. **Pascal VACARESSE, 6, rue de l'Espérance, 30900 Nîmes. Tél. : 65.38.22.01.**

Vds NES : 350 F, vds jx Nintendo : Zelda 1 : 260 F, Batman : 260 F, DD 2 : 260 F, Tortues : 260 F, etc. **Mikaël BOLLE, 4 ter, impasse de l'Alges, 69160 Tassin. Tél. : 78.34.33.13.**

Vds NES + 7 jx (Dtales, SMB 1, 2, DD 2, R, Racer, B. Billy, etc.) + pist., le tt : (-1 an) : 1 650 F (neuf : 2 940 F). **Prosper RIGOT, 459, av. de la Marne, 59700 Marcq-en-Bareuil. Tél. : 20.24.12.07.**

Vds jx Nintendo : Kung-Fu (170 F) et Rush'n Attack (230 F) ou les 2 pour 380 F. **Fabrice BOULANGER, lot. Souques, 32720 Barcelone-du-Gers. Tél. : 62.09.41.58 (soir).**

Vds ou éch. jx NES (ch. du Zodiac) + 4 jx Gameboy (px à déb.). Vds Donj. & Dr. + Héro W. **Cédric TINTINGER, 62 D, av. Vincent-Auriol, 08000 Charleville-Mézières. Tél. : 24.57.05.68.**

Urgent vds Nintendo + 9 jx + joy. (Dble Dribble, Robocop, Rush'n Attack, Track and Field II, etc.), cédé à 2 500 F. **Johan WALGER, 3, rue de la Fratenelle, 25310 Hérimoncourt. Tél. : 81.30.94.72.**

Vds Nintendo état neuf. Px : 490 F + K7 Goonies 2 : 300 F, Kung Fu : 200 F, golf : 200 F. **Fabien JAMET, 32, av. Jean-Jaurès, 78500 Sartrouville. Tél. : (16-1) 39.13.10.79.**

Stop affaire ! Nintendo Deluxe + pist. + robot + 2 jx bon état : 1 700 F à déb. **Sébastien GEORGET, 7, rue de l'Ome-à-Ragoût, 59360 Saint-Souppiets. Tél. : 60.01.57.20.**

Vds NES + man. + pist. + 5 jx : SMB, Top Gun, Duck-Hunt... + magaz. TBE, val. : 2 500 F, px : 1 500 F. **Erwan JEZEQUEL, 12, rue Berthe-Morisot, 78440 Gargenville. Tél. : (16-1) 30.93.71.26.**

Vds « Rescue » sur NES (neuf) : 320 F. **Florent GAILLARD, 5, rue Parelfal, 14000 Caen. Tél. : 31.73.79.36.**

Cart. Nintendo (Airwolf, Ghost'n Goblins) ctre Megaman 2. **Arnaud PAGNIER, 23, rue Emile-Gauthier, 10300 Sainte-Savine. Tél. : 25.74.45.95.**

Vds ou éch. jx NES TMHT (200 F), Duck Tales (200 F), SMB 2 (200 F) ou ctre World Cup, Tetris, Boulder Dash, DD 2, etc. **Nicolas PIERRAT, chemin des Vergers, rout de Bras, 83143 Le Val. Tél. : 94.86.42.69.**

Vds Nintendo + 9 jx, peu servi. Px : 2 300 F, vds sép. poss. : 200 à 250 F la K7, la cons. : 400 F. **Alexandre DESCHAMPS, 8 bis, bd Richard-Lenoir, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 43.57.91.69.**

Vds NES + 3 jx + 2 man. tt neuf (Robocop, Top Gun, Punch Out). **Sébastien MARIN, 13, rue Gabriel-Péri, 69210 l'Arbresle. Tél. : 74.01.50.49.**

Vds Nintendo + jx (08-91), Turtles + Stealth + Pro-Am + joys. Px : 1 000 F. **Florent SIMON, 28, route de l'Etang-la-Ville, 78750 Mareil-Marly. Tél. : (16-1) 39.16.38.91.**

Vds sur NES ou éch. SPM Bros 1 et Duck Hunt + sur Sega Out Run, Hang On, 1 man. et périt. **Fabrice HOUNKPATIN, 32, av. Cesar-Franck, 95200 Sarcelles. Tél. : (16-1) 34.19.51.51.**

Vds NES + 8 jx (Zelda 1 et 2, Dble Dragon 2, SMB 2, Castel, eetc.) val. : 3 700 F, px : 2 300 F. **Vicnent GAUTIER, 9, rue de la Favorite, 69005 Lyon. Tél. : 72.38.25.42.**

Vds NES + Power Gloue + 3 cart. (Probo, Top Gun, Gradius). Px : 1 600 F. **Patrice NAVETE, 1 et 3, rue du Centre, 01600 Saint-Didier-sur-Chalarronnes. Tél. : 74.04.07.52.**

Vds jx NES : Faxanadu : 200 F, Zelda II : 250 F, Kung-Fu : 150 F, Joypad max. : 150 F (port CS). **Arthur HUGOT, 5, place de la Comédie, 79000 Niort. Tél. : 49.24.72.16 (sauf samedi de 9 à 17 h).**

Vds NES + 7 jx + 2 joy. + zapper + revue + Quick Joy ou éch. ctre Coregraphx + 6 jx. **Jean-Philippe VALASTRO, 5 bis, place de la Peupierale, 94470 Boissy-Saint-Léger. Tél. : (16-1) 45.99.34.24.**

Vds NES + 8 jx + zapper, TBE. Px : 1 500 F. **Philippe ROBRESCO, 5, bd Bernard-La-Barasse, 13011 Marseille. Tél. : 91.36.29.50 (ap. 18 h).**

Vds ou éch. sur NES Dble Dragon II, Tortues et Dragon Ball : 290 F pce. **Romain LARCHER, 26, bd du Général-Leclerc, 92000 Nanterre. Tél. : (16-1) 47.21.83.42.**

Vds NES + 4 super jx, Castlevania, World Cup, Dble Dragon 2, Galaga à 1 200 F. **Jean-Luc BATTET, 5, rue des Annelets. Tél. : (16-1) 42.08.47.94.**

Vds Nintendo + pist. + 4 jx + 2 man. état neuf. Px : 1 000 F. **Franck NITTI, 120, traverse Notre-Dame-du-Bon-Secours, 13014 Marseille. Tél. : 91.63.21.36.**

Vds NES + 10 jx Nintendo, val. : 3 990 F, px : 1 500 F ou 100 F pce (Punch-Out, DD II, Kung-Fu). **Luc MAILLARD, 64, rue Henri-Regnault, 59000 Lille. Tél. : 20.93.50.48.**

Vds Dble Dragon 2 (not. et bte), TBE. Ech. poss. ctre 1 jeu Megadrive. **Anthony GRANIER, 31, rue de la Balise, 17310 Saint-Pierre-d'Oléron. Tél. : 46.47.33.58.**

Vds Nintendo + 6 jx : Zelda, Rad Racer, etc. + zapper + 3 man. (NES Adv.) : 1 500 F. **Vincent BRUNAROSSO, 2, rue de l'Angelus, lot. Gavanières, 35120 Saint-Egrève. Tél. : 76.76.65.34.**

Vds NES + 1 jeu : 500 F et vds K7 Nintendo (SMB 2, Zelda 2...) : 250 F pce. **Joffrey PAIREMAURE, La Balétris, 86210 La chapelle-Moulière. Tél. : 49.56.72.73.**

Vds NES + 6 jx + man. NES max. Px : 1 600 F ou sép. **Romain PERROTEAU, 1, rue des Melliers, 35760 Saint-Grégoire. Tél. : 99.68.92.31.**

Mario 1 et 3, World Cup, Popeye, Balou Billy, Soccer. Px : 2 200 F. **Laurent GERMA, 21, rue René-Hiché. Tél. : 68.71.26.94.**

Vds Nintendo + 2 man. + 7 jx + pist. val. : 3 790 F, px : 1 500 F ou vds jx sép. (K7). **Cyril COUSTILLERES, Pusch de Ligue, 12200 Toulonjac, Villefranche-de-Rouergue. Tél. : 65.45.47.98.**

Vds Nintendo + 3 jx : Dble Dragon 2, Kung-Fu et Mario 1 + 3 man. : 700 F à déb. **Jean-Baptiste MENARD, 23, av. d'Espagne, 64400 Bidos. Tél. : 59.39.38.01.**

Vds NES + 6 jx : 1 400 F **Nicolas KAUFFMANN, 3, rue des Verdots, 90500 Beaucourt. Tél. : 84.56.50.80.**

Vds Supergrafx + Grand Zork : 1 200 F, vds Drakkon sur Super Famicom : 350 F. **Jean-Charles CESARI, Auberge de la Tour Trinité de Porto Vecchio, 20137 Porto Vecchio. Tél. : 95.70.32.65.**

Vds pour NES : Batman : 200 F, Mega Man : 200 F, Faxanadu : 180 F, SMB 2 : 200 F, World Wrestling : 180 F. **Damir VERDIE, 3, av. de Clichy, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 43.87.68.77.**

Vds Nintendo (1 an) + 5 jx : F. Quest, Dble Dragon 2, Duck Tales, Bros 1, robocop, état neuf : 1 500 F. **Philippe DUMAS, 41, av. P.-V.-Couturier, Beauregard, 24570 Périgueux. Tél. : 53.08.30.33.**

Vds NES + Mario 1 et 2, Zelda, Fhost'n Gob, Life Force : 1 190 F (val; : 2 490 F), vds Joynes Adv. : 100 F. **Antoine de TORCY, 10, rue Victor-Hugo, 92370 Chaville. Tél. : (16-1) 47.09.65.04.**

Vds NES + 7 jx. Px : 1 500 F (Megaman 2 et 1, Batman, Bionic, Commando, etc.). **Christophe ROYER, 15, rue du Chanoine-Straub, 67100 Strasbourg. Tél. : 88.44.04.49.**

Vds jx NES : 150 F pce : Soccer, Simon's Quest, SM, Bross 1 + robot et gyromite : 300 F. **Ludovic PROUZET, 56, résidence La Tour, 47800 Miramont. Tél. : 53.93.85.20.**

Vds/éch. NES TBE + 6 jx + pist. : 990 F ou éch. ctre Megadrive + Sonic, Mickey ou Moonwaker. Vds Zelda II, Bubble, G. Gob. **Cyril PAJOT, 20, rue des Moulins, 85670 Saint-Paul Mont Penit. Tél. : 51.98.50.48.**

Vds jx sur Nintendo : Tortues, Dragon-Ball, Zelda I, RC Proam, Ghost'n. Px : de 200 à 250 F. **Frédéric PUCCETTI, 4, impasse Edouard-Branly, 69330 Meyzieu. Tél. : 78.31.58.33.**

Vds NES + 2 man. + 1 jeu (Kung-Fu : 590 F. **Fabrice YONGPENG, 10, rue Ambroise-Croizet, 56630 Quéven. Tél. : 97.05.27.76.**

Vds 4 jx NES (Silent Service, Trojan, Kung-Fu, Section Z, Rad Racer), le tt : 1 150 F ou 200 F pce. **Laurent BOUQUIGNAUD, 32290 Aignan, Gendarmerie à Valat. Tél. : 62.09.20.58.**

Stop affaire ! Vds NES + 5 jx + zappet. Val. : 2 200 F, px : 1 000 F, TBE, 1 an. **Guillaume NICOLAS, 44, rue F.-de-Pressence, 69100 Villeurbanne. Tél. : 78.93.55.64.**

Vds Jx NES : Mario 2, Megaman 2, Zelda 2, Ironsworld, Zelda 1 : 250 F l'un, urgent ! **Jean-Baptiste DE LAUBIER, 50, rue Cortambert, 75116 Paris. Tél. : (16-1) 45.03.40.31.**

Urgent ! Vds NES + 2 jx : Kung-Fu, Trojan le guerrier, le tt : 650 F à déb. **Nadim SADER, 86110 Neuville-de-Poitou-Biseley. Tél. : 49.50.54.25.**

Vds NES, 4 jx : 1 000 F.**Johnny NADJARIAN, 5, rue de la Beaune, 93100 Montreuil-sous-Bois.**

Vds NES + 4 jx (TMHT, Top Gun, Punchout II, Probotector), TBE, px : 800 F (gar. jusqu'au 30.6.92), urgent. **Floly et Haja RASOLONJATOVO, 5, rue de Greven, 45200 Montargis. Tél. : 38.88.34.63.**

Vds NES + 10 jx (TBE) : 1 500 F (val. : 4 200 F). **Julien GICQUEL, 4, rue de Prague, 22000 Saint-Brieuc. Tél. : 96.61.11.63.**

Vds NES + 5 jx (DD II, DD I, SMB, etc.) + bte + man. (px à déb.). **Jérôme MUNOZ, 23, rue des Martyrs de Soweto, 42300 Mably. Tél. : 77.68.72.55.**

Urgent ! Vds K7 récentes Nintendo TBE (CPT Skyhawf, B. Billy) de 250 à 300 F. **José PEIROTEN, 97, av. Paul-Vaillant-Couturier, 93220 Gagny. (16-1) 43.09.28.38 (le soir).**

Vds ensemble ou sép. NES : 500 F, lot de NES : 2 000 F. **Adrian WARTELLE, 14, villa E 92110 Clichy. Tél. : (16-1) 47.39.73.42.**

Vds NES + 5 jx + NES Advantage + Gameboy **Nicolas LOUBEYRE, 30, rue de l'Oradou, Clermont-Ferrand. Tél. : 73.92.41.71 (ap. 12**

Vds jx Nintendo Silent Service, World Cup, Blades of Steel, Bionic Commando, px : 150 F. **thieu REUERIER, 103, allée de la Mésa 84320 Entraigues. Tél. : 90.83.22.64.**

Vds NES + 2 man. + pist. + Mario 1 + Duka Run's Attack + câble péritel. Px : 1 400 F. **Luc MAS, 96, rue Oberkampf, 75011 Paris. (16-1) 43.55.34.48.**

Vds Nes 2 man., pist., robot + acc. + 4 jx : 1 60 déb. ou éch. ctre MD + man. et jx. **Johann FOL 30, rte de Paris, 76240 Belbeuf. 35.23.76.97.**

Vds Nintendo de base + pist. + 2 man. + 3 jx (Hunt, Mario Bros, World-Cup), val. : 1 800 F, c 900 F, TBE (11/90). **Cédric PENNARUN, 122, te de Penvern, 29000 Quimper. Tél. : 98.95.3**

Ach., vds ou éch. 3 jx NES ctre Gameboy + je NES : SMB 1, Simon's Quest, Zelda 1) + câble réo ou vds jx NES : 150 à 250 F. **Christophe CONE, 31, av. Cap de Croix, Le Clos de Cim bât. D1, 06100 Nice. Tél. : 93.81.10.67.**

Vds NES + 2 man. + man. Arcade + 16 jx. Px : 1 290 F pce. **Thomas MAMPRIN, montée de l clos, cité de l'Enclos, villa E2, 38150 Roussil Tél. : 74.86.15.86.**

Vds jx sur NES : Mario 2, zapper, Gauntlet 2, Ry Rad Racer, Tiger Hell : 300 F pce, Mario 3. **Vinc BONHOMME, La Gandonnerie, 41800 Sou Tél. : 54.72.49.75.**

Vds K7 NES : Loz I, II, Faxanadu, Foster, Solsti 275 F pce. Metroid, Kid Icanus, Megamam : 25 pce. **Cyril LONDECHAMP, rue du Puits-Chi 21120 Chaignay. Tél. : 80.95.23.11.**

Vds NES, zapper, 2 man., 55 jx : 3 500 F à déb. néreusement ou entre 100 et 200 F jx. **Laur CUSSET, 3, place du Général-Stefanik, 75 Paris. Tél. : (16-1) 47.43.17.83.**

EURO LOISIRS

20, rue Littré - 75006 Paris - **Tél : 45 49 19 39**

Ouvert du Lundi au Samedi de 11 h à 21 h - Dimanche de 15 h à 20 h

M° Montparnasse

SUPER FAMICOM
avec 2 Manettes, Câble Peritel, bloc adaptateur et correcteur de couleurs integre
Disponible

☆☆ ***SPECIAL FETES*** ☆☆
POUR TOUT ACHAT
D'UNE CONSOLE
NOUS OFFRONS A NOS
100 PREMIERS CLIENTS
UN CADEAU SURPRISE
☆☆

La Compétence du Spécialiste

Le plus Grand Choix de cartouches FAMICOM disponibles en France

Actraiser
Aéra 88
Arthur Quest
Augusta Golf
Big Run
Bombuzal
Castelvania IV
Darius Twin
Dodge Ball
Drakken
F Zéro
Final Fantaisy IV
Final Fight
Gamba League
Gdleen
Goemon Fight
Gradius III
Gundam F91
Hole in One
Hyper Zone
Jerry Boy
Knight Gundam
Pilotwings
Populous
Pro Soccer
Raiden
SD Gread Battle
Shogi
Sim City
Super EDF
Super Mario World
Super Pro BaseBall
Super R Type
Super Stadium
Super Tennis
Ultaman
Ultra Base Ball
YS III

Accessoires
Boîtiers
Câble Stéréo
Malettes
Manettes :
JB King
XE 1 SFC
ASCII
etc...

Les Nouveautés
Chibimaruko
Dimension Force
Dungeon Master
F1 Grand Prix
Fire Pro Westling
Formation Soccer
Joe & Mac
Lagoon
Lemmings
Nobunaga
Zelda III

Les nouveautés réellement disponibles en Avant-Premières

Grand Choix de CONSOLES et de JEUX
MegaDrive - Game Gear - Game Boy - Neo Geo - PC Engine

Nouveautés : PC DUO et CD MégaDrive

Pour vos ÉCHANGES consulter EURO LOISIRS

au **45 49 19 39**

petites annonces

Vds sur NES jx (18), Mario 2, Batman, Pinbot, Robocop, Zelda, Turtles (le tt : 3 900 F ou 250 F pce). **Benjamin SUIRE, 69009 Lyon. Tél. : 78.83.00.44.**

Vds 7 jx : Aztec Aventure, Alien, Syndrome, Bank Panic, Super Tennis : 800 F (2 ans). **Daniel HODZA, 7, rue Jean-Moulin, 33290 Parempuyre. Tél. : 56.35.36.41.**

Vds Nintendo + 2 man. + 4 jx (Megaman 2 + Top Gun + Wizzards + Metroïd) : 800 F. **Patrick BONADEO, 4, place Roland, 57100 Thionville.**

Vds NES + 2 man. + zapper + 5 jx (SMB 1, Duncks-Hunt, Punch-Out, DD 2, Sod.). Px : 1 300 F, val. : 2 800 F. Tél. : Arnaud GIRIER, 26, av. du Docteur-Terver, 69130 Ecully.78.43.37.63.

Noël Px Kd'o vds 13 jx : Dble Dragon II, SM 2, Zelda... + pist. + robot, b. état, val. : 4 700 F, lot pour 2 980 F. **Lionel JOURDAN, 93, rue du Marjolet, 69540 Irigny. Tél. : 72.39.02.19.**

Vds NES + 4 jx + Game Gear + Columns, l'ensemble : 1 800 F, pas de vte sép. **Alexandre REGUIN, Le Chesnay, 74160 Saint-Julien-en-Genevois. Tél. : 50.49.01.66.**

Vds jx NES World Cup : 200 F, Gauntlet II : 200 F et Zelda I : 200 F. **Nicolas AGRAPART, 5, rue d'Athènes, 67230 Benfled. Tél. : 88.74.38.82.**

Vds jx NES : Goonies 2, Tennis, Robocop, Black Manta, etc. Px de 150 à 220 F. **Julien RANKIN, 13, av. Général-Eisenhower, 69005 Lyon. Tél. : 78.36.70.88.**

Vds NES + 2 man. + 1 jeu. Px : 400 F. **Sébastien MORELLE, 29, rues des Ruffins, 93100 Montreuil. Tél. : (16-1) 45.28.58.12.**

Vds NES + jx : Batman, Rygar, Gradius, Life Force, le tt : 800 F. **Bruno BORNAT, 43, rue Francis-de-Pressencé, 93200 Saint-Denis. Tél. : (16-1) 48.09.92.25 (ap. 18 h 30).**

Vds NES + 8 jx + NES Advantage + zapper, TBE. Px : 2 700 F ou éch. ctre Super Famicom + 1 jeu. **Daniel LOLIVIER, 9, rue de Rouen, 61230 Gacé. Tél. : 33.35.53.18.**

Dragon Ball : 250 F, Kid Icarus : 250 F, Zelda II : 250 F. **Fabien ROZBORSKI, 6, av. Claude-Debussy, 94430 Chennevières-sur-Marne. Tél. : (16-1) 45.94.60.38.**

Super ! Vds NES + 4 jx (Catch, Metalgear...) + robot, val. : 2 500 F, cédé à 1 200 F à déb. **Frédéric MARTINOTTI, 167, rue F.-Mauriac, Les Bougainvillées, 13010 Marseille. Tél. : 91.75.20.15.**

Vds NES + 13 jx (Batman, Punch Out, etc.) : 3 000 F ou jx sép. : 200 F pce. **Julien GIANI, 39, rue de Kerjestin, 29000 Quimper. Tél. : 98.53.79.38.**

Vds NES + 9 jx (SMB 2, Zelda II, Top Gun...) + rob. avec jx + Gun. + jx + NES Adv. **Christophe VIEL, La Couture Sévigny, 61200 Argentan. Tél. : 33.35.77.30.**

Vds jx Nintendo (Link, Wizards and Warriors, Gauntlet 2, Riggart) : 250 à 300 F. **Christophe LACOMERE, 5, rue de la Vallée, 91150 Brières-les-Scelles. Tél. : (16-1) 69.52.03.82.**

Vds NES + 4 jx (SMB 1, Goonies 2, Trojan, Excitebike) ou sép. Px : 1 050 F, val. : 2 000 F. **Pascal ANNESTAY. Tél. : 91.86.14.78.**

Vds Nintendo 11 jx, 3 man. : 2 000 F à déb. **Rodolphe WALLGREN, 23, route de Nimes, Le Crès. Tél. : 67.87.21.44.**

Urgent, vds NES + jx (Megaman II, SMB 1, Rescue the embassy mission, Silent Service, Ghostbusters II, Zelda I et II) ou jx sép. Px à déb. **Gildas LACROUX, 56000 Vannes. Tél. : 97.40.83.38 (ap. 17 h 00).**

Vds 3 jx Nintendo : 600 F (200 F pce), Gauntlet II, Solomon's Keytrojan. **Jérôme BINZ, Les Eycards, 33460 Cantenac. Tél. : 56.88.75.67.**

Vds K7 de 190 jx mini. : 2 000 F, maxi. : 2 500 F. **Régis, Richard BOULE, 38, av. du Président Roosevelt, 93360 Neuilly Plaisance. Tél. : (16-1) 43.08.44.68.**

Vds jx NES Burai Fighter : 200 F à Boy and hits blob : 250 F, B. Billy : 150 F, Megaman 3 : 450 F. **Steve HU-SEIK, 2, place de la Rose Bleue, 77184 Emerainville. Tél. : (16-1) 60.06.66.36.**

Urgent ! Vds NES + 17 jx TBE, px sacrifié : 2 500 F. **Michael ADAM, 106, hameau de Parassac, 05000 Gap. Tél. : 92.53.73.72.**

Vds jx NES de 100 à 200 F (Batman, Zelda 2, Castelvania, Ghost'n Goblins, RC, Pro, Am, Punch). **Mourand BENSTITI, 8, rue d'Agen, 93800 Epinay-sur-Seine. Tél. : (16-1) 48.41.21.16.**

SEGA

Vds Sega M. S. neuve + 14 jx et vds NEC portable + 1 jeu : 2 000 F et 1 500 F. **Kali KADER, 31, rue des Sorbiers, 31120 Portet-sur-Garonne. Tél. : 61.76.75.69.**

Vds M. S. + 2 mans + pist. + 7 jx (Altered Beast etc.) max : 1 650 F. **David CARBONELLI, 24, rue Sully-Decines, 69150 Charpieux. Tél. : 78.49.93.51.**

Vds Sega M. S. : 750 F + 4 jx au choix, à déb. **Patrick PELERIN, 1, rue Pierre-Semard, 94310 Orly. Tél. : (16-1) 48.52.80.98.**

Vds Sega M.S. TBE + malette de rang. : 400 F + 7 jx TBE : 200 F pce. **Fabien TERRIER, 142, rue des Celliers, Passeirier, Saint-Pierre-en-Faucigny. Tél. : 50.03.07.58 (ap. 18 h 30).**

Vds jx Sega : Chopliter : 100 F. Vds pist. Sega + 3 jx : 150 F. **Jérôme KLEIN, 7, allée du Mont-Cenis, 54280 Seichamps. Tél. : 83.33.10.44.**

Vds Sega m. S. + Alex Kidd + Aerial Assault + Secret Command le tt : 690 F. TBE. **Thomas LE-FRANCOIS, 28, rue de la Nouette, 49240 Avrille. Tél. : 41.34.46.85.**

Vds Sega M. S. + Galaxy Force + Alex Kidd Lost Stard : 580 F. **Bertrand FARIZON, 41, rue J.-J.-Rousseau, 69960 Corbas. Tél. : 72.50.92.42.**

Vds Sega 8 bits (exc. état) + 12 jx (Mickey, W.C. Italia, Zillion) etc. val. : 3 454 F. Px : 2 500 F. **Thomas CRILLEUX, 118, Crs. D'Alsace et Lorraine, 33000 Bordeaux. Tél. : 56.51.78.77.**

Vds 3 K7 : 250 F pce. Alex, Kidd, Shinobi, Moonwalker, Golden Axe Warrior sur Master System. **Dussaud ALAIN, 3, rue Jean-Mermoz, 26000 Valence. Tél. : 75.56.39.48.**

Vds jx M. System Cyber Shinobi dble Dragon Wonder Boy 3, Ghost House, Kung Fu Kid et d'autres : 100 F. **Jérôme BRUCKER, 42, av. des Landes, 92150 Suresnes. Tél. : (16-1) 42.04.34.40.**

Vds Sega MS + 2 jx Alex Kidd et Super Monaco (ach. août 91) Px : 500 F. **Daniel AMIC, 2, av. Georges-Clémenceau, 83190 OLLIOULES. Tél. : 94.63.11.50.**

Vds SMS 2 man. + 1 pist. + 3 jx dont 2 inclus. **Julien VITROLY, 926, rue de Fontcouverte, 34070 Montpellier. Tél. : 67.42.73.66.**

Vds Sega MS + 2 man. + Time Soldiers, Shinobi et Spy VS Spy. Le tt en TBE à 900 F. **Michaël THAYER, 14, r. Nationale, 67800 Bischheim. Tél. : 88.81.25.57 (ap. 18 h).**

Sega MS + 12 jx (Moonwalker Battle-Out-Run, Vigilante, World-Socce etc ;) : 2 500 F. **Bastien LEPILEUR, 129, av. de l'Agent Sarre, 92700 Colombes. Tél. : (16-1) 42.42.00.16.**

Vds Sega, 2 jx (Alex Kidd in sinobi, Golden Axe) : 800 F. **Nordine KACHTOULI, 3, allées des Mouettées, 59460 Jeumont. Tél. : 27.67.06.31.**

Vds console SMS : (ach. août 91) px : 600 F + 2 jx : 1 000 F et 1 jeu surprise (2 jx : 500 F). **Julien CEPEDES, 14, rue du Mas Lion, 66160 Le Boulou. Tél. : 68.83.47.00.**

Super Affaire ! vds Sega M. S. : 400 F à déb. (jx : Hang-On). **Mustapha AIT-MESGHAT, 5, rue Robert-Schumann, 92700 Colombes. Tél. : (16-1) 47.80.12.84.**

Urgent ! vds Sega, MS + 2 ctre Pao + 1 control, Stick + 4 jx (Golden, Axe, Danan, etc.) val. : 1 635 ou 1 200 F. **Pierre-Marie PAPINESCHI, Place de la Mairie, 82700 Escatalens. Tél. : 63.68.75.03.**

urgent ! vds Sega MS + 8 jx + 2 man + light phaser + rapidefire. Px : 1 500 F à déb. **Benjamin AUDOUX, 6, rue Georges-de-Porto-Riche, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 45.39.75.52.**

Vds Sega MS TBE + 2 man. + 16 hits (Golden Axe, R-Type) px à déb. (pos. sépar.). **Cédric HUILLET, 9, av. de la Croix du Sud, 94550 Chevilly-Larue. Tél. : (16-1) 47.40.94.85.**

Vds Sega MS + 7 jx (Rambo, Kung Fu Kid) + pist. + joys : 1 500 F à déb. Vite ! **Stéphen LEBLONS, 37, rue Châteaubriand, 14000 Caen. Tél. : 31.73.35.81.**

Vds SM + 1 padle + 1 joys + 13 jx Psycho Fox, Rastan, Wonder Boy 2, Tennisace, etc. Px : 2 200 F. **Edouard VINCOTTE, 69, rue de L'Assomption, 75016 Paris. Tél. : (16-1) 45.25.46.95.**

Vds Moonwalker + Hunder Blade, Space Harrier, Shinobi, Paperboy, Rampage : 250 F pce. **Thomas TINGHIR, Le Gros Buisson Vigneux de Bretagne. Tél. : 40.57.10.37 (ap. 20 h).**

Vds Sega 8 bits + 5 jx (Tennis Ace, Thunderblade, Shinobi) Golfarania. Px : 900 F à déb. **Patrice PAILLAUD, 2, av. de la Grande, 44700 Orvault le Bois Raguenet. Tél. : 40.63.66.19.**

Vds jx M.S. Thunderblade, After Burner, Heavy W ; Champ. : 150 F un (Marseille et envir.). **Frank GUYON, 3, place de Cabas La Batarelle, 13013 Marseille. Tél. : 91.63.40.10.**

Vds Sega M. S. + 2 man. + 4 jx : Altered, Shinobi, Danan, Alex Kidd : 900 F. **Odjébé KALU, 1, allée Charles-Fourier, 77186 Noisiel. Tél. : (16-1) 60.17.60.47.**

Vds Sega MS + 5 jx (dble Dragon Gauntlet etc ;) + 2 Pad : 1 000 F. **Nicolas FLECK, 38, av. de Navarre, 93290 Tremblay-en-France. Tél. : (16-1) 49.63.31.28.**

Vds jx sur Nintendo : 200 F et jeu de Game Boy : 200 F. **John LE HENAFF, 9, rue Camille-Blanc, Vitry-sur-Seine. Tél. : (16-1) 46.80.46.44 (de 16 h 30 à 19 h 30).**

Vds jx Sega M.S. de 80 à 200 F (Golden Axe 2, Mickey, Spiderman. **Gregory ELZINGRE, 25, rue de la Paix-du-Ponceau, 77240 Vert-Saint-Denis. Tél. : (16-1) 64.41.61.54.**

Vds Sega M.S. + 3 jx DT 1 intégré, Alex Kidd, Altered Beast Golden Axe. Px : 600 F B. Etat + not. **Pierre-Yves FELIERS, 107, rue Gallieni, 93000 Bobigny. Tél. : (16-1) 48.43.92.13.**

Vds jx Sega 8 bit : Black Belt, Golden Axe, Dble Dragon, Ghost Busters, World Cup Italia 90). Px : 150 F. **Vincent FROMY, 30, av. Bures-Cottage, 91440 Bures-sur-Yvette. Tél. : (16-1) 69.86.98.47.**

Vds SMS + 3 jx (Alex Kidd, Eswat, Chase HQ) + 2 Pads + man. Arcade. Le tt 650 F ou 1 jx : 200 F. **Marc TRIBOULET, 15 ter, route du Mesnil, 78990 Elancourt. Tél. : (16-1) 30.50.50.30 (ap. 18 h).**

Vds SMS + 6 jx (DD1 + After Burner). Px : 800 F éch. jx NES DD 2 et Zelda 2. **José PARADINHA, 80, rue de la Croix-Nivert, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 48.56.18.84.**

Vds Sega MS + 4 jx + 2 man. ou éch. ctre 4 jx Megadrive ! . **Davy LACOUR, 98, av. Pasteur, 91550 Paray-Vieille-Poste. Tél. : 60.48.00.17.**

Vds SMS + 9 jx + 2 PAO et 1 control Stick + Phaser : 1 500 F. Vds lunettes 3D + 1 jeu : 150 F. **Kristel COURREGE, 56, rue de la Côte Sauvage, 17940 Rivedoux-Page. Tél. : 46.09.88.82.**

Vds Sega MS 2 ach. 1.08.91 + 2 jx + 1 man. : 500 F. **Emeric FERCHAUD, Chemin des Chênes, 50130 Octeville. Tél. : 33.53.55.06.**

urgent vds Nintendo + 4 jx (ach. déc. 90) val. : 1 640 F. Px : 950 F. **Emmanuel CHAMPAGNE, 6, rue du Docteur Victor-Hutinel, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.84.09.59.**

Vds 7 jx Shinobi Space-Harrier etc. **Alexis MASSARD, 94, rue Martre, Clichy. Tél. : 47.37.81.67.**

Stop ! vds Sega 8 bits + 6 jx (S. Monaco GP, Golden Axe, World Soccer Choplifter) : 1 300 F. **Sébastien BLANCHET, 9, rue des Résedas, 69720 Saint-Laurent-de-Mure. Tél. : 78.40.90.43.**

Affaire : Sega MS + 4 jx (Battle Out Run-The Cyber Shinobi : 1 000 F. Urgent, val. : 2 l000 F. **Olivier DALLEAS, 33410 Le Brana-Rions. Tél. : 56.76.95.09.**

Vds Sega M.S + 2 man. + 2 jx (Vigilante, Altered Beast) : 700 F le tt. Vds NES + 2 man. + THMT : 400 F. **Vincent LANGELEZ, 377, rue Charles-de-Gaulle, 02510 Etreux.**

Vds SEGA MS + 2 man. + 8 jx (Shinobi Ultima 4 World Succer etc.) TBE dpt. 95 : 1 500 F. **Nicolas DOUSSAINT, 4, place Honoré-Daumier, 95430 Auvers-sur-Oise. Tél. : (16-1) 30.36.18.74.**

Vds 36 Cart SMS A : 200 F pce pist. : 100 F. **Nicolas TRAN-TRONG, 3, rue Thomas-Francine, 94150 Rungis. Tél. : (16-1) 46.75.94.50.**

Vds Sega 8 bits + 4 jx + Alex Kid Intégré + 2 man. Bon état px à déb. **Jean-Marc BOUTONNET, 4, rue des Hirondelles, 31520 Ramonville-Saint-Agne. Tél. : 61.73.26.45.**

Vds : Master systeme + 9 jx + joy + pist. (Gouls'nGhost, Italia) Px : 2 400 F. **William AUBERT, 4, rue du Longel, 14000 Caen. Tél. : 31.94.60.50 (ap. 18 h).**

Vds Sega M.S 1 + 1 jeu incorporé + 3 jx px : 1 000 F. **Brigitte BOUSSIN, 59, rue Adrien-Recouvreur, 49000 Angers. Tél. : 41.44.14.45.**

Vds Master System + 3 jx + revues : 1 200 F + autres jx : 180 F pce ou le tt : 1 500 F. **Alexandre AUXERRE, 23, rue Grande, 77130 Barbey. Tél. : (16-1) 64.31.36.55.**

Vds jx Sega 8 bits Rasjan, Italia 90 : 300 F. **Cédric MOLTALDO, 69, Tiboulen, Bt. B2, nº 41, Cap Veire, 13008 Marseille. Tél. : 91.73.74.40.**

Vds nbx jx Sega 8 b. (WdBoy III, D.Dragon, R-Type, Alex Kiv) Px : pas cher : 100 F. **Jean-Philippe DECHEN, 15, rue Saint-Claire, 74000 Annecy. Tél. : 50.52.84.80.**

Vds 600 F Sega M.S. Plus + 2 man. + rapid. Fire + Hang on et Safary Hunt. **Fabrice CANO, 9, impasse des Abricotiers, 66680 Canoches. Tél. : 68.54.44.83.**

Vds jx Sega (Rocky, cloud Master, Zillion, Golden Axe, Kung FU, Kid, Golvellius) de 100 à 200 F, 58 uniq. **Michaël ROZIER, Breuil, 58700 Premery. Tél. : 86.37.91.03.**

Vds Sega 8 bit + 6 jx (Thunder Blade, Batout Run etc.) Px : 1 300 F ou éch. ctre Megadrive + 2 jx. **Mady SANKARA, 1754, allée du Vieux-Pont-de-Sèvres, 92100 Boulogne. Tél. : (16-1) 46.08.58.18.**

Vds Sega MS, 3 man. 1 pist. + 8 jx. px : 1 600 F à déb. **Jérémie COVILLERS, 21, Grand-Rue, 62550 Sachin-les-Pernes. Tél. : 21.03.66.22.**

Vds Master.S. + 13 jx + pist. + Handle controler, val. : 3 000 F cédé à : 2 000 F. **Cyril HAILLET, Le Mesnil à Caux, 76910 Criel-sur-Mer. Tél. : 35.86.74.68 (ap. 19 h).**

Vds Sega 8 bits + 3 jx (juillet 91) px étonnant : 300 F. **Olivier MAJEWSKI, Côte Pavée, 12200 Villefranche de Rouergue. Tél. : 65.45.00.65.**

Sega + 5 jx : I. Jones, Altered Beast, Chaqe HQ, Zilion 2, Miracle Warriors. **Mathieu BERNE, 36, av. de l'Ecole Normale, 26000 Valence. Tél. : 75.41.62.15.**

Vds pour Sega MS K7 à 100 F : Global Defense et Super Tennis à 200 F. Choplifter et Kung FU Kid. **Hakim CHOUKBBIA, 19 C1, rue André-Karman, 93300 Aubervilliers. Tél. : (16-1) 48.39.19.04.**

Vds Sega MS + 4 jx (Indi, Mickey, California Games etc.) + man. + pist. + lunettes : 950 F. **Stéphane CHYMKOWITCH, 12, rue Veillon, 31500 Toulouse. Tél. : 61.48.31.06.**

Vds jx Sega MS : Sble Dragon, Shinobi, Wonder Boy 3, Golden Axe. Px : 100 à 300 F pce. **Benoît BARATHON, La Garenne, 03360 Ainay-le-Château. Tél. : 70.07.94.13.**

Vds Sega MS. 2 man. + 1 jeu action Fachter. Px : 400 F. **Eric GERVAIS, 63, rue de la Gaieté, 94170 Le Perreux. Tél. : (16-1) 43.24.03.36.**

Vds Sega MS + 2 man. + 3 jx : 600 F ou éch. ctre Coregraphx + 1 man. **Frédéric PERRET, 332, rue de Paris, 94190 Villeneuve-St-Georges. Tél. : (16-1) 43.82.00.26.**

Vds Master System + pist. : 600 F et divers jx (Wonder Boy 2, Mickey) : 200 F pce. **Cédric MALLET, 42, rue des Dames, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 42.93.59.85.**

Vds Sega 8 bits + 2 joys + 5 jx + pist. + 2 jx. Px : 1 500 F. **Bruno KNADJIAN, 2, allée du Chaelet, 78400 Chatou. Tél. : (16-1) 34.80.93.84.**

Vds Sega 8 bits + Moonwaker, Super Tennis, Hang Honi, Safari, hunt + 2 man. Px : 600 F. **Jean-Stéphen GILBERT, 63, rue des Martyre de la Résistance à Vénissieux. Tél. : 72.51.47.58.**

Vds Sega + joys + lunette, 3D et 11 jx : 1 500 F ou 100 F pce. urgent. **christophe LETIEC, 11, rue de l'Abbé-Derry, 92130 Issy-les-Moulineaux. Tél. : (16-1) 46.45.11.67.**

Segams + 2 man + 3 jx + pist. Golden Axe Hangon, Safari Hunter. TBE : 700 F (ou ctre NEC). **Farid BOUKHELIFA, 3, rue Saint-Nicolas, 57350 Stiring-Wendel. Tél. : 87.88.41.48.**

Vds Sega MS + Alex Kid + 2 control Pads : 450 F + World Soccer : 200 F. **Pierrick GEERAERT, 24, av. Rabelais, 92160 Antony. Tél. : (16-1) 40.96.01.31.**

Vds Sega MS + pistol + 1 pad : 400 F R-Type, Gauntlet, Shinobi, Alt Beast, Vigilante etc. : 200 F pce. **Gilles LAURET, 51, rue Stalingrad, 60200 Compiègne. Tél. : 44.86.49.28.**

Vds jx Sega Megadrive : 150 F. **Fabrice FLERET, 24, av. Delacommune-de-Paris, 95140 Garges-Lès-Gonnesse. Tél. : (16-1) 39.93.37.02.**

Vds SMS + 5 jx gar. 6 mois : 1 000 F + Megad. + Mickey et Altekeat-Beast, gar. 5 mois : 1 400 F. **Gaël MOINE, 17, rue Neuve, 95850 Mareil-en-France. Tél. : (16-1) 34.71.17.33.**

Vds Sega MS + Pist. + lunettes 3D + 4 jx Alex Kid 1 et 4 Wonderboy 3 : 1 200 F. **Simon CLERGUE, 2 bis, Cour Commune, 92350 Le Plessis-Robinson. Tél. : (16-1) 46.31.44.17.**

Vds Sega MS + 3 man + 8 jx (O. Run-A. Burner, C. Games etc.) Px : 1 200 F. **Jorge CARDOSO, 4, rue, Pierre-Curie, 92120 Montrouge. Tél. : (16-1) 46.56.25.55.**

Vds Sega 8 bits + 8 jx : + 1 pad Mickey Moonwalker WonderBoy 2 : 990 F ou 150 F pce. **Régis LE JEAN, 11, rue Zéphirin-Camelinat, 77176 Savigny-le-Temple. Tél. : 64.10.81.90.**

Vds jx Sega de 65 à 275 F pce. Vds MS acces. : 900 F. **Baptiste MICHAUD, 326, rue des Contours, 73230 Saint-Alban-Leysse. Tél. : 74.85.87.04.**

Vds SMS + 7 jx + 3 man. + 1 Sega gratuite le tt : 950 F. **Manuel HULARD, 67, rue L.-A.-Blanqui, 93140 Bondy. Tél. : (16-1) 48.50.22.51.**

Vds SMS + 4 jx + pist. Jx : Hang, Oin, After Burner, Secret Command : 750 F. **Guillaume MERRIEN, 7, allée Raymon-Cornon, 35000 Rennes-Bretagne. Tél. : 99.65.54.74 (ap. 17 h).**

Vds Sega MS + 7 jx (Psycho Fox, Dble Dragon) + 2 joys + 1 control Stick + lunettes 3D : 1 300 F. **Vincent CRIPPA, 2A, rue du Pt-Wilson, 78800 Houilles. Tél. : (16-1) 39.68.18.23.**

Vds Sega 8 bits + 2 man. + 8 jx état neuf (Dble Dragon Mickey) val. : 3 200 F. Px : 1 000 F. **David HERON, 154, av. Marx-Dormoy, 92120 Montrouge. Tél. : (16-1) 46.56.67.81.**

Vds SMS + 3 jx + 2 man. val. : 1 150 F. Px : 450 F. **Guillaume SALAUM, 9, rue de L'Eglise, 54580 Moineville. Tél. : 82.46.65.54.**

Vds Master II + Phantasy Star 1 : 390 F (val. : 889 F) (Matos neuf ss gar.). **Julien DAL, en Escoute, 31290 Lagarde. Tél. : 61.27.91.99.**

Vds Sega 8 bits + 2 man + 6 jx (Golden Axe, Altered Beast, dble Dragon, Alex Kid) Px : 1 400 F. **Martin DELEMAZURE, 31, av. des Lilas, 59130 Lambersart. Tél. : 20.09.61.21.**

Vds SMS + 5 jx à 500 F, Super Affaire ! Urgent. **Jean-Marie SEGUINET, 13, rue du colonel de Geyer, 56300 Pontivy. Tél. : 97.25.13.93.**

Vds Sega MS + 9 jx + 1 joy + pisto. : 1 000 F. Vds Nintendo + 1 jx + 2 joys : 500 F. **Nicolas CHAPUIS, 1, Square de Joppet, 73000 Chambery. Tél. : 79.33.16.64.**

Vds Sega 8 B + 6 K7 Shinobie, Dble-Dragon etc. + 7 jx : 1 500 F à déb. **Guenael PASQUIER, La Beauvaiseri, 44860 Saint-Aignan De Grand-Lieu. Tél. : 40.26.41.19 (ap. 18 h).**

Rap-moi ma Sega pour 400 F ou 2 jx Sega pour 200 F pce. **Alexandre ACHOUR, Ecole Communale Saint-Eustache-la-Forêt Grand-Rue, 76210 Bolbec. Tél. : 35.31.82.59.**

Vds sur MD Mickey : 200 F Monaco GP : 200 F ou les 2 : 400 F. **Tanguy DE MAUVAISIN, 18, rue Garnier, 92200 Neuilly-sur-Seine. Tél. : (16-1) 47.45.65.58.**

Vds SMS + 8 K7 : 800 F, Lynx + 6 K7 : 1 200 F, super Famicom + 2 jx : 2 500 F. 4 jx Famicom à 400 F. **Stéphane AUBOINE, 28, rue de la Montagne, 60240 Fresneaux. Tél. : 44.08.73.81.**

Vds Sega MS + 3 jx (Alex Kid + Golden Axe + Hang-On) + man. Px : 590 F. Siphan... **Maximilien-Robespierre**, 94100 ... **(16-1) 46.64.94.54.**

Vds jx Sega MS + pist. Rech. ... Franç pour 700 F. **Romain PE... noy, Bât. C., Appt. 22**, 59800 ... **20.04.27.05.**

Vds Sega MS + jx Px à déb. **Alessan... quai de Jemmapes**, 75010 ... **1) 42.38.09.80.**

Vds SMS complète + lunettes ... 800 F vds CPC. **Brice BARTHE... du Bugey, 57070 Metz-Borny.**

Vds Sega MS + Kensaïden + ... Nord uniq. **François LEBLON... quieu, 59282 Douchy. Tél. :**

Vds 6 jx Sega 8 bits : 125 F pce pour ... de, Space H., Zil. 2, Timeso, ... **David PADARE, 3, rue Eugène-... Orléans-La-Source. Tél. :**

Vds Sega 8 bits : 500 F ou + 5 jx ... à px divers. **Frédéric BECKER, ... Noyer, 77340 Pontault-Combau... 1) 60.29.89.62.**

Vds Master System + 6 jx : Mickey ... bi etc. + 2 Paddles. **Steffen QUE... Frédérick-Lemaître**, 76600 ... **35.22.54.96.**

Vds Sega 8 bits + 9 jx dont les 3 ... Kidd 4 etc. Px : 1 500 F à déb. ... **103, bd, Lefèvre, 93600 Aulnay-s... (16-1) 48.68.50.55 (ap. 18 h).**

Vds jx SMS Shanghai, Great ... Land, Great Golf, Tennis, Ace ... **PERROT, La Murallette, Bât. D, ... dès-France, 83500 La Seyne.**

Vds Sega 8 bits + Pistol. + 10 jx ... **WAGNER, 18, rue des Hortic... Thionville. Tél. : 82.34.52.38.**

Vds Sega MS + man + 10 jx (R-Type, ... vellius etc.) Px : 900 F ou éch. ... **MONTANO, av. de-Lattre-de-Tass... Salins, 83400 Hyères. Tél. :**

Vds jx Sega 8 bits : 200 F : Golden ... autres à 150 F pce (Danan, Wonder ... **HOARAU, 5, impasse Augusta-T... Pessac. Tél. : 56.45.37.23.**

Vds Sega MS neuve : 450 F + 4... **Charles BAUPART, 147**, rue ... **Tél. : 26.88.24.20 (ap. 17 h 30).**

Vds jx sur MS (B. Out Run, R-Type, ... servi : 130 F ou éch. ctre autres jx. ... **17, rue Davioud**, 75016 ... **1) 45.27.71.45.**

Vds Sega MS + pist. + controller + ... Rapid Fire + 14 jx. Px : 2 800 F TBE. ... **LUMI, 10, rue du Vivelay**, 95740 ... **(16-1) 30.40.08.18.**

Vds dble emploi Master System + ... cart. : 600 F. **Clément LAGANA, 4... de-Chateauneuf, 83580 Gassin.**

Vds jx sur MS (alt. Beast, R-Type, ... ou éch. ctre autres jx (Moonwalker, ... **REL, 17, rue Davioud**, 75016 ... **1) 45.27.71.45.**

Vds jx Meg. TB px. Vds jx à bits à ... **Marc VAGINDESIN**, 75018 ... **1) 46.62.67.78 (ap. 18 h).**

Vds 10 jx Sega : 700 F + man. ... Val. : 990 F. Px : 400 F. **Vincent ... sidence Les Yvelines**, Route de ... **Porte 12, 91160 Lonjumeau. ... 1) 69.34.22.54.**

Vds Master Systeme + 2 man + ... bi : 600 F. **Kevin MASSE**, 7, rue de ... **02310 Nogent-l'Artaud. Tél. : ... 19 h 30).**

Vds SMS + 2 man. + Rapid Fire ... 1 200 F à déb. **Olivier COSTE**, ... **Perrin, 24560 Issigeac. Tél. : ... 18 h).**

Vds Sega 8 bits + 11 jx : 3 250 F Sega ... man. : 3 500 F ou éch. ctre Game ... **Xavier FOURNIER, 5**, rue ... **house. Tél. : 89.44.73.96.**

Vds Sega 8 bits + 10 jx (Wonder ... Dragon California Games) : 2 ... **GARES, 1, rue des Roses**, ... **Tél. : 44.87.71.23.**

Vds Sega + pist. + lunette 3D + ... dé : 3 100 F ou sép. ach. jx Nintendo ... **déric SCHWAB, 59**, rue ... **Tél. : 68.65.02.80 (h. r.).**

Sega MS BE sauf une man. ... déb. **Pierre RABIER**, 48, av. ... **Lagny-sur-Marne. Tél. : ...**

Vds Sega MS + pist. + 4 jx + ... caster, Wonder Boy III) + 2 man. ... 1 800 F. **Jean-Michel MAYET**, ... **75011 Paris. Tél. : (16-1) 43.7...**

Vds Sega 8 bits + 2 man + rapid ... Ghouls'n G., Golden A., Operation ... TBE. **Christian FEUILLAT**, 6, rue ... **Lannes, 91860 Epinay-sous-Sé... 1) 60.46.40.34.**

Vds SMS + 2 man + 2 jx (Alex Kid + The Ninja) : 350 F + Light Phaser : 200 F + 2 jx de 150 à 200 F (orig). **Julien FOUCAULT, Le Catinat, place Albert-Serraz, 73800 Montmélian. Tél. : 79.84.25.23.**

MS + 2 man + 5 jx, Alex-Slap, Shot Dynamite Dux-Hang On-Altered, Best. Px : 1 000 F. **Cédric MUREZ, 1, rue de l'Argillière, 95340 Bernes-sur-Oise. Tél. : (16-1) 30.34.66.19.**

Sega 16 bits + jx. px rais. **Lionel MALKA, 12, rue Louis-Besquel, 94300 Vincennes. Tél. : (16-1) 43.98.25.54.**

Vds SMS + 9 jx (Ghoul'N Ghost Galaxy Force etc.) : 1 200 F. rech. Thunder Force 3 à t. px. **Jean-Philippe SAINT-HILLIER, 16, rue du Docteur-Grenier, 25300 Pontarlier. Tél. : 81.46.75.72.**

Vds SMS + 7 jx (Pacmania, Battle Dutrun) + control Stick : 1 650 F ou éch. ctre Core + 3 jx. **Marc BORDREZ, 18, av. Hoche, 91290 Arpajon. Tél. : 64.90.99.76 (ap. 17 h 30).**

Vds SMS (déc. 90) TBE + 12 jx (Altered, Beast) Val. : 4 300 F cédé : 2i100 F. Vds jx séparés. **Sébastien MANERo, 3, rue Choiseul, 91790 Boissy-sous-Saint-Yon. Tél. : (16-1) 60.82.06.05.**

Vds Sega MS + pist. + man. + Rapid Fire : 530 F : 17 jx de 50 à 200 F. **Ludovic SANCIER, La Chalotière en Bruz, 35170 Bruz. Tél. : 99.52.60.26.**

Vds pour Sega 8 bits Indiana Jones : 200 F. Vds 2 man. Pad : 100 F à déb. **Franck THOUNY, 31, bd de la Plata, 69170 Tarare. Tél. : 74.05.01.95.**

Vds Sega MS ss gar. + 2 man. + pist. + 5 jx : 1 200 F ferme. **Mohamed KALAIDJI, 537, La Duchère-Sauvegarde, 69 Lyon 9e. Tél. : 78.47.56.89.**

Vds Sega MS + 1 jeu : 350 F. Vds 4 jx à 100 F et 4 jx à 130 F. **Guillaume BERGER, 11, rue Charpentier, 92340 Bourg-la-Reine. Tél. : (16-1) 46.63.03.74.**

Vds Game Gear + Shinobi + Mickey + Adap. Secteur : 1 200 F à déb. cont. Badouan. **Radouan TAMOUZA, 4, rue Pasteur, 92600 Asnières. Tél. : (16-1) 47.33.84.60.**

Vds SMS + 19 jx Mickey, Psychophox etc. 3 man. / Rapid Fire le tt : 1 700 F. **Eric HOEBLER, 78, rue d'Assas, 75006 Paris. Tél. : (16-1) 43.54.19.91.**

Vite ! vds SMS + 1 man + 6 jx (px réel : 2 630 F) cédé à 1 200 F ou éch. ctre NEC. **Patrick EPOTE, 7, rue Ernest-Tissot, 92210 Sazint-Cloud. Tél. : (16-1) 47.71.62.82.**

Vds Sega 8 bits n°i2 + 4 jx Mickey, Tennis, Acc. etc. de 700 à 800 F (sept. 91) ou éch. ctre M.D. + 1 man. **Julien FERRARIS, 20, La lisière du Golf, 92380 Garches. Tél. : (16-1) 47.41.65.65.**

Vds Sega + lunettes 3D + 1 jeu 3D + 6 jx, California, Games, Power, Strike, After, Burner. Val. : 3 200 F. Px : 2 500 F. **Michaël ALLEAUME, Le Brefet, 14130 Saint-Gatien-des-Bois. Tél. : 31.65.17.47 (h.r.).**

Stop ! vds SMS + 9 jx + Speedking : 1 200 F à déb. ach. jx Megadrive. **David MASSENET, 42, av. des Marronniers, 91600 Savigny-sur-Orge. Tél. : (16-1) 69.96.10.06.**

Vds jx SMS : Miracle Warriors, Captain, Silver-Ghostbusters, After, Burner : 175 F. Px : à déb. **Pierre-Vincent CHAPUS, 27, rue de Rénusat, 75016 Paris. Tél. : (16-1) 42.88.91.97.**

Vds jx Sega M. MoonWalker : 250 F, After, Burner : 150 F, Enduro Racer : 50 F. **Rémy GROUHEZ, 2, rue des Peupliers, 92190 Meudon. Tél. : (16-1) 46.26.72.61.**

Vds jx Sega MS Altered Beast : 200 F. **Benoît CARTHERY, 23, chemin de Boissette, 77350 Boissise-la-Betrand. Tél. : (16-1) 64.38.22.26.**

Vds urgent Master System + 2 jx : Alex Kidd + au choix R.C. Grand Prix ou Tennis Ace. **Nicolas PUJOL, av. Jean-Moulin, 04160 Chateau-Arnoux. Tél. : 92.64.13.43.**

Vds Sega 8 bits + 2 man. + Pist. + 2 jx intégrés + 2 jx : Wonder Boy III et Battle : 600 F. **Stéphane BANSE, 9, Rond Point Picardie, 59540 Caudry. Tél. : 27.85.64.85.**

Vds Sega 8 bits + 7 jx (Tennisace, Shinobi, Rastan etc.) [illegible] px : 990 F (Affaire). **Michel BETARD, 185, rue de Vaugirard, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 47.34.78.27.**

Vds jx Sega MS : 200 F pce (Tennis Ace, Casino Game, [illegible]) ou 500 F le tt. **Manuel VALLICCIONI, 2, rue Gambetta-Houilles, 78800 Yvelines. Tél. : (16-1) 39.58.19.48.**

Vds Sega [illegible] + 6 jx + joyst + Fact gar. neuf ; 1 750 F à déb. Vds Cor. + jx neuf. **Adel. Tél. : 42.52.44.86.**

Vds Sega [illegible] 1500 F + 2 man. + pist. + lunette 3D [illegible] **Philippe HERR, La Cure le Périer, 38740 [illegible]. Tél. : 76.30.27.32.**

Vds Sega MS [illegible] Bomber Raid R-Type Fansyzone II, [illegible] F **Sébastien LAGET, 33, rue Fargès, 13008 Marseille. Tél. : 91.53.43.71.**

Vds Sega [illegible] Phaser [illegible] Lunette, Indy, Psychofox [illegible] **François BARDINET, Gitis, [illegible]. Tél. : 63.95.92.26.**

Vds pour Sega [illegible] Scramble Spi, Golvelius, After Burner [illegible] F **Christophe MENARD, [illegible]. Tél. : 41.32.36.36.**

Ach. jx Sega MS et jx Game Boy : 100 F max. Vds jx Megadrive Franç de 150 à 250 F. **Fabrice GALOPPIN, Le Mas Feraud, Impasse Bouvard, 06160 Juan-les-Pins. Tél. : 93.61.93.81.**

Vds jx Master System (Astro Worrior/Pit Pot Battle Out Run Thunder Blade) : 200 F pce. **Michaël PYNSON, 33, rue Adam de la halle, 59493 Villeneuve-d'Ascq. Tél. : 20.84.28.79.**

Super Affaire ! vds Masteur System II, neuve + 12 jx + man. Px : 1 500 F (à déb.). **Julien MAESTRON, Résidence des Iles Sicile B, Rte des Sanglinaires, 20000 Ajaccio. Tél. : 95.21.82.71.**

Pour Sega MS rech. Psycho fox : 140 F ou Rastan : 110 F. Le tt pour 250 F. **Grégory GILBERT, 3(, rue de Bélingue, 85210 Saint-Hermine. Tél. : 51.27.80.17.**

Vds Sega MS + 3 man + 8 jx (O. Run, A. Burner, California). **Jorge CARDOSO, 9, rue Pierre-Curie, 92120 Montrouge. Tél. : 46.56.25.55.**

Vds jx sur MS : Gosbuster + Fire Forget II cédé à 250 F (val. : 600 F) ou éch. jx. **Simon KOECHLIN, 43, résidence du Parc Ray. Tél. : 69.48.58.29.**

Vds Sega 8 bits + Tansbot + Labyrinte le tt : 500 F à déb. **Sébastien LADOUBART, 5, rue de Beauvais, 60370 Hermes. Tél. : 44.07.63.39.**

Vds Master Système + Mickey et Rapide Fire. Px : 750 F. **Antoine CORREIA, 9, bd Beaumarchais, 78330 Fontenay-le-Fleury. Tél. : (16-1) 30.45.26.21.**

Vds jx Sega : F16, Fighter, px : entre 200 et 290 F. **Alexandre SOUPLY, L'Orfraie La Rode, rue Ct. Houot, 83000 Toulon. Tél. : 94.03.36.17.**

Vds Sega MS + 11 jx : Sonic, Wonder Boy III, Rastan, Ghost-Buster, Vigilante, etc. : 2 000 F. **Bruno LOUIS-REGIS, 38, rue Auguste-Renoir, 78400 Chatou. Tél. : (16-1) 30.53.57.17.**

Vds Sega 8 bits + 2 man. + 2 jx : (Kung Fu Kid, Fantasy Zone) : 750 F. **David PLAUSSU, 11, place Alexandre-Labadie, 13001 Marseille. Tél. : 91.08.59.73 (ap. 17 h 30).**

Vds Sega 8 bits + 18 jx + Phaser px à déb. (faire offre) ou éch. ctre Plusieurs jx MD. **Pierre MENOEZ, 32, rue du Breuil, 21490 Varois. Tél. : 80.36.03.14.**

SMS + pist. + 2 man. + 4 jx : 500 F. **Antoine CANFIN, 21, av. Scudéri, Le clos de Cimiez E2, 06000 Nice. Tél. : 93.81.60.46.**

Vds Master System + pist. + 2 jx inclus : 550 F. Vds jx : R-Type, Moonwalk, Alex Kidd 4 : de 50 à 150 F. **Julien FALIU, Mas Baptistine, 66130 Ille-sur-Têt. Tél. : 68.84.17.10.**

Stop. Vds jx Master System : Wonder Boy 2, Scramble Spirits, Time Soldiers, Zillion à 160 F. **Pierre FEVRIER, 67, rue des Moulins, 62500 Saint-Omer. Tél. : 21.98.51.77.**

Vds SM 5 + 3 jx (Moonwalkeri, Dble Dragon, Alex Kidd) : 650 F, état neuf. **Didier PANET, 13, rue des Sorbiers, 78300 Poissy. Tél. : (16-1) 30.74.51.56.**

Vds 2 jx sur master Sytem : Zillon II et Supertennis : 175 F pce. **Grégory VERRIERE, 33, rue de Cheveny, 17180 Périgny La Pomeraie. Tél. : 46.44.03.75.**

Vds Sega M. S. + 5 jx. Px : 1 200 F. **Frédéric DUJARDIN, 21, av. Beauséjour, 93150 Le Blanc-Mesnil. Tél. : (16-1) 48.65.32.67.**

Vds K7 dble Dragon pour Sega 8 bits px : 250 F. **Nicolas GREGET, Quartier des Incapis, 83300 Draguignan. Tél. : 94.47.10.30.**

Vds Master System + 14 jx, 2 man., man Pro, état neuf. Px : 1 500 F. **Pascal BOUVILLE, 11, rue Mal. de-Lattre-de-Tassigny, 78500 Sartrouville. Tél. : (16-1) 39.57.73.30 (répondeur).**

Vds Master System II + 7 jx + magazines : 600 F à déb. **Maxence LABOURASSE, 56, rue Jean-Racine, 78180 Montigny-le-Bretonneux. Tél. : (16-1) 30.43.19.60.**

Vds Sega M.S. + 6 jx, Enduro Racer, Worl Grand Prix, World Soccer, Blak Belt, Alex Kid etc. Px : 1 290 F. **Hafed ELKABCH, 279, cité Blanche de Castille, 95310 St-Ouen L'aumône. Tél. : (16-1) 30.37.88.87.**

Vds Sega + pist. + 1 joypad + 1 joys + 1 livre d'astuces + 8 jx px : 1 000 F. **Eric SAUERBREY, 19, rue des Genêts, 13790 Chateauneuf-le-Rouge. Tél. : 42.53.32.20 (ap. 18 h).**

Vds Sega M. S. + 2 man. + 4 jx à 700 F. TBE (1 an). **Sébastien JOLLET, 8, rue des Treilles, 44120 Vertou. Tél. : 40.03.02.19.**

Vds Sega 8 bits + pist. + 9 jx bon état : 950 F. **Julien ECKERSLEY, 13, bd Henri-IV, 75004 Paris. Tél. : (16-1) 42.78.84.19.**

Sega M.S. (nov. 90) + Pist. + 25 jx intégrés : 600 F, jeu Rambo III, px : 200 F. **Mickaël DECOTTE, 128, rue Jean-Jaurès, 95870 Vezons. Tél. : (16-1) 39.47.49.07.**

Vds Sega M. S. + control Pad + control Stick + 11 jx px : 1 500 F. **Jérémy SALAT, 660, route de Vedene, 84310 Morière-les-Avignons. Tél. : 90.83.81.65.**

Vds Sega MS + man. + 4 jx (Américan Pro Football + Power Strike + Blakbelt + Golden Axe) : 1 000 F. **Sébastien DUCROCQ, 80 bis, route de Saint-Omer, 62100 Calais. Tél. : 21.97.86.13.**

Vds Master-System + 4 jx px : 1 100 F. **Stéphane LAPLACE, 35 ter, rue Commandant-Charcot, 69110 Ste-Foy-les-Lyon. Tél. : 78.36.50.63.**

Vds Sega 8 bits + 4 super jx (Golden Axe, Moonwalker...) : 850 F (état neuf) ss gar. **Bruno TEDESCO, 5, allée Joseph-Kessel, 77150 Césigny. Tél. : (16-1) 60.02.08.98.**

Vds Sega M.S. (Mars 91) + 1 jeu : 1 200 F. Jx : Mickey-M, Dick-T, W-G, Spell-S, W-Boy. **Vincent GALLIEZ, 244, rue Auguste-Bonte, 59130 Lambersart, résidence Lacarnoy. Tél. : 20.09.40.30 (soir).**

Vds Sega M.S. + 11 jx + pist. + 4 man. : 2 200 F. **Pierre MINCONE, 31, av. des Cottages-Caluire. Tél. : 78.30.77.66.**

Vds Sega 8 bits + 5 jx : Capi., Game, Vigilante, Italie 90, Golden Axe, Ultima IV, seulement : 1 000 F. **Grégory FERNANDEZ, 7, impasse du Golf, 69600 Oullins. Tél. : 78.50.50.13.**

Vds Sega MS 2 ss gar. et ss emb. orig. + 12 jx (Wonderboy 2 et 3, Opération Wolf, Rocky, Psy. Fox) tt : 1 950 F ou jx : 600 F. **Franck BALLESTER, 4, allée des Hortensias, 69150 Décines-Charpieu Champs-Blanc. Tél. : 78.49.67.83.**

Vds Sega 8 bits + 2 man. + 10 jx (Mickey, Alex IV) px : 1 600 F à déb. **Stéphane TEXIER, 43, rue du hameau des Joncherettes, 91120 Palaiseau. Tél. : (16-1) 60.14.01.20.**

Vds SMS + 7 jx + pist. : 800 F. Ech. ou vds sur Sega MD : 25 jx. **Liu WANG, 15, rue Beaubourg, 75003 Paris. Tél. : (16-1) 42.74.12.40 (ap. 18 h 30).**

Vds Sega 8 bits TBE + 4 jx : 1 000 F. **Aurelien SAEZ, Dagneux-Enchanay, 01120 Montluel. Tél. : 78.06.20.18.**

Vds jx Sega : Rastan, Danan, Alex Quid 4, Shinobi, dble Hawk, Workd Cup, Italia 90 : 180 F. **Jonathan PEZZETTA, 3, allée Louis-Jouvet, 94500 Champigny. Tél. : (16-1) 47.06.62.96.**

Vds Sega MS TBE 9 mois + Pist. 2 man., 3 jx Mickey, Psychic, World, Operation Wolf : 1 200 F. **Julien BEMIMI, Quartier La Lignotte, av. Guillaume-Dulac, 13600 Laciotat. Tél. : 42.83.35.18.**

Urgent vds Sega + 9 jx (Forgetten W, Golden Axe, etc. Px : 1 500 F. **Médéric ALLAIS, 62, allée Georges-Allain. Tél. : 35.54.35.43.**

Sega 8 bits + 2 joys + pist. + 11 jx : 1 200 F. **Yves OGER, 36, rue Auguste-Renoir, 93600 Aulnay-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.68.32.86.**

Vds Sega M.S. + 2 man. + 4 jx (Wonderboy 3, Italia 90...) Px : 700 F à déb. **Jean-Philippe DULOT, 12, rue Gustave-Flaubert, 59880 Saint-Saulve. Tél. : 27.33.18.61.**

Stop Affaire, vds nbx jx sur Sega MS (Wonder Boy 2 et 3, etc.) Px : entre 100 et 200 F. **Philippe GEOFFROY, 5, rue du Petit Clos, 57050 Plappeville. Tél. : 87.32.30.80.**

Vds SMS + 1 joy + 2 man. + 5 jx le tt : 1 450 F. Mickey, dble Dragon, Super Monaco GP. **Wilfried PETERMANN, 46, rue Paul-Bert, 44100 Nantes. Tél. : 40.95.23.22.**

Vds Sega (2 mois) + Alex kidd + Psycho Fox + Peingonlan à 650 F. **Ferhat CICEK, 76, rue du Père-Corentin, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 45.43.28.38.**

Vds MS + 5 jx : California, Pit Pot etc.) val. : 2 000 F px : 1 200 F ou ctre Game Boy + 5 jx. **Olivier AUDIFFREN, 797, Cité du Parc le Nôtre, 95310 Saint-Ouen L'Aumône. Tél. : (16-1) 30.37.98.32.**

Vds Sega MS + man. + Control Stick + 9 jx, val. : 3 570 F. **Bruno MAGNIEZ, 7, rue Doran La Deveze, 34500 Béziers. Tél. : 67.76.18.74.**

Vds Sega M.S. + lunette 3 D + 3 jx + Rapid Fire + Pist. : 600 F. **Florent PONS, 26, allée Rémond, 93190 Livry-Gargan. Tél. : (16-1) 43.81.62.19.**

Vds Sega MS 2 jx + 2 man. : 400 F. Vds jx : 180 à 250 F. **Olivier FRANCON, 2, rue des Bouvreuils, 93330 Neuilly-sur-Marne. Tél. : (16-1) 43.08.60.80.**

Vds jx Sega M.S. : 180 F l'un ou 500 F les 3 (Tennis Ace, Kenseiden, Power Strike...). **Sandrine MARMAIN, 1, rue de l'Auxances, Traversonne, 86190 Vovillé. Tél. : 49.51.40.83.**

Ech. jx Master System Shinobi ctre autre jeu. Vds Amstrad + jx : 700 ou 800 F. **Paskell GUILLERMO, 4, rue des Noisetiers, 56650 Inzinzac-Lochrist. Tél. : 97.36.03.24.**

Vds SMS + 9 jx (R-Type, Miracle Warriors, Bomber Raid etc.) : 900 F ou éch. ctre 4 jx MG. **Lionel MORDACQUE, 247, chemin de La Colline, 83130 Ollioules. Tél. : 94.63.13.58.**

Vds Sega M.S. + 30 jx val. : 4 660 F. Px : 2 000 F. Vds jx : 150 F pce. **Stéphanie VANDERCOLDEN, 14, rue Camille-Desmoulins, 59116 Houplines. Tél. : 20.77.43.03.**

Vds Sega 8 bits + pist. + 9 jx. Px : 1 300 F. Ech. 3 jx Sega ctre 2 jx Megadrive (Columns). **Alexandre SCHMITT, 24, rte de Sarrebourg, 57400 Buhl. Tél. : 87.23.91.09.**

Vds MS 9 jx + Lig Pha Aztec, Adventure, Ghouls'n Gosts Thunder Blade etc. : 1 600 F à déb. **Jean-Paul HAMEON, E 142, La Badaudière, 91650 Breuillet. Tél. : (16-1) 64.58.78.39.**

Vds Sega 8 bits + control Stick + 4 jx : Golden Axe, Fantasy Zone, California Games : 800 F. **Cédric GIRAUD, Clos de Saint-Marcel, bt. A3, bd La Forbine. Tél. : 91.89.35.50.**

Vds Sega M.S. + Man + pist. + 7 jx : 1 000 F ou éch. ctre Megadrive 16 bits + 1 man. + 3 jx. **Christophe MENDOZA, 36, av. Arago, 93370 Montfermeil-les-Coudreaux. Tél. : (16-1) 48.02.91.32.**

Vds SMS + 28 jx + Handle Controler, cédé à 2 500 F. **Bruno MICHON, 8, allée de La Bergerie, 59420 Mouvaux. Tél. : 20.36.97.19.**

Urg. vds Sega 8 bits + Phaser + 13 jx (Fire Forget 2, Cyborg, Monopoly), le tt : 2 300 F (ou sép.). **Mathieu HUMEZ, 2, rue Paul-Elvard, 80330 Cagny. Tél. : 22.53.85.97.**

Vds Sega M.S. + 2 man. + 2 jx (Rastan, Alex-Quidd) + revues le tt BE, Px : 400 F. **Eric DUPRAT, Pinettes-Boudou, 82200 Moissac. Tél. : 63.04.14.06.**

Vds SMS pce : 350 F. Vds jx : 100 F pce sur Strasbourg et rég. **Dave BOHNERT, 13, av. Aristide-Briand, 67100 Strasbourg. Tél. : 88.34.71.95.**

Vds Sega M.S. + 2 man. + 6 jx : 1 000 F (Ghouls, Shinobi, D.Dragon). **Gengiz HARTLAP, 11, rue de l'Ourcq, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 42.41.54.29.**

Vds Sega M.S. + 2 man. + pist. + Rapid Fire + 12 jx, px : 1 800 F à déb. **Erik AGBABA, 29, rue Koechlin, 68200 Mulhouse. Tél. : 89.43.31.92.**

Vds Sega M.S. + 25 K7, 2 Control Stick, val. : environ : 6 000 F, cédé : 2 000 F. **Anthony TRUBLEREAU, 13, impasse Vismara, 06100 Nice. Tél. : 93.98.06.39.**

Vds jx Sega : 150 F, 17 Cart.R-Type, Shinobi, Golfamania, Ace of Ac, Bomber Raid, Mickey, etc. **Stéphane ROZAT, 44, rue de la Gare, 49130 Les Ponts-de-Ce. Tél. : 41.44.64.62.**

Vds Sega 8 bits + 2 man. + 5 jx : WB 3, M. Mouse, G. N'Ghosts : 1 390 F. **Raphaël CANET, Les Godettes, 73410 Albens. Tél. : 79.63.00.30.**

Vds 5 jx S.M.S., 90 F pce ou 400 F 5 jx, ou éch. les 5 ctre Battle of Fourmen. **Antony PEROT, La Muraillette, bat. D, av., Mendès-France, 83500 La Seyne-sur-Mer. Tél. : 94.30.81.34.**

Vds ou éch. jx Sega M.S. (Shinobi, Operation Wolf) ctre jx Nes (Robocop, Mario etc.) ou 200 F l'un. **Christophe AUDEON, 17, rue de la Chicotière, 44800 Saint-Herblain. Tél. : 40.43.41.95.**

Vds Sega MS + 4 jx (Mickey, Psycho Fox, Alex Kidd 2 et 4) + 2 man. TBE (1 an) : 850 F. **Jérôme LEROUX, 30, rue de Mauléon, 95350 Saint-Brice-sous-Fôret. Tél. : (16-1) 39.92.17.68 (ap. 17 h).**

Vds Sega M.S. TBE + pist. + 2 man. + 8 jx : 1 600 F. **Jean-Noël MASSINI, Quartier Maraval, Chemin de Laolline, 83210 Sollies-Pont. Tél. : 94.66.04.84 (soir).**

Vds Sega + 2 man. pist. + 4 jx (3 en mémoire) val. : 1 140 F, px : 500 F. **Sylvain COUDEVILLE, 35, av. Maréchal Joffre, 30900 Nîmes. Tél. : 66.62.15.92.**

Vds Sega 8 bits + 2 Pads-Pist + 3 jx : Hang On, Safari Hunt Mickey, val. : 1 340 F, cédé à 690 F. **Christophe BASTOS, 5, av. Maurice-Dorman, 91590 La Ferté-Alais. Tél. : (16-1) 64.57.65.76.**

Vds jx Sega MS (the Ninja, Aztec, Adventure, Pro Wrestling, Galaxy Force) px : 100 F. **François DEPORTERE, 23, rés. les Rosiers, 62610 Bremes-Les-Ardres. Tél. : 21.82.64.93.**

Vds nbx jx Master System de 70 à 200 F. **Stanislas ESPOSITO, 160, rue de Chevilly, 94800 Villejuif. Tél. : (16-1) 46.86.85.75 (19 h).**

Vds Sega 8 bits + 2 Pads Nes + Pist. + 7 jx (Shinobi, Alex Kidd) val. : 3 000 F, cédé à 1 100 F. **Nicolas MÜNZER, 2, rue Pouteau, 69001 Lyon. Tél. : 78.28.91.43.**

Vds jx Sega M. S. (Shinobie, E. Swat, Golden Axe, Prowresling, Rastan, etc.) de 200 à 99 F. **Yannis LAROCHE, 13, allée du Petit-Bois, 78120 Orcemont. Tél. : (16-1) 34.85.95.96.**

Vds Sega MS + 2 man + pist. + 13 jx (Moonwalker) état neuf : 1 690 F. **Olivier BONNARD, 14, rue des Hortensias, 91630 Leudeville. Tél. : (16-1) 64.56.91.52.**

4 jx Sega MS neuf (After, Burner, Out Run) Px : 500 F. **Jean-François PASQUALINI, 2, Square Lafayette, Appt. 99, 60200 Compiègne. Tél. : 44.20.44.07.**

Vds 13 jx pour Sega 8 bits (Altered Beast, Out Run, Super Monaco GP) entre 120 et 190 F. **Frédéric, 71, av. de Ceinture, 95880 Enghien-les-Bains. Tél. : (16-1) 34.17.02.16.**

Vds 6 jx sur Sega MS entre 50 et 200 F (Golden Axe, Thunder Blade). **Frédéric CARTIGNY, 6, 11, av. Anatole-France, 59282 Douchy-les-Mines. Tél. : 27.44.15.98.**

Vds jx MS (Rastan Saga : 100 F, E-Swat : 100 F, Super Tennis : 50 F, etc.). Vds SMS + 1 jeu : 300 F. **Thomas MENS, 1, rue de République, 03430 Cosne-d'Allier. Tél. : 70.07.27.58.**

Vds SMS (ss gar.) + 2 man. + Pist. + 7 jx (Golden Axe) val. : 2 450 F. Px : 1 750 F. **Christian PEREIRA, 55, rue Teilhard de Chardin, 69400 Villefranche-sur-Saône. Tél. : 74.68.73.89.**

Vds M.S. Sega + 2 man. + 1 pist. + 4 jx ss gar. val. : 1 630 F, cédé : 1 100 F Urgent. **Julien BARD, 24, rue Maurice-Chevalier, 26000 Valence. Tél. : 75.43.46.81.**

Vds Sega 8 bits + 7 jx + Light Phaser + 2 joys le tt en bon état : 1 100 F (à déb.). **Richard. Tél. : 47.02.11.36.**

Vds Sega 8 bits + 2 man. + 8 jx : Monaco GP et Indiana Jones, val. : 2 630 F, px : 1 350 F (1 an). **Benoit BROCHERY, 23, rue Couturier, 93140 Bondy. Tél. : (16-1) 48.47.09.70 (ap. 17 h 30).**

Vds Sega M.S. + 2 man. + 1 pist. + 2 jx : [illegible] nbx jx. **Nicolas MANSCOURT, 18, ha[illegible] Taux, 02210 Hartennes-et-Taux[illegible] 23.55.35.86.**

Vds Sega M.S. + Pist + 12 jx TBE : 2 00[illegible] **TETART, 71, route de Sospel, 0650[illegible] Tél. : 93.35.47.26.**

Vds Sega 8 bits + 2 man. + 2 jx (Banc Pa[illegible] Kidd : Consol). **Guillaume HOFFMAN[illegible] du Stade, 86360 Chasseneuil. Tél. : 49[illegible]**

Vds SMS II + Pad + Joys + 2 jx Alex + D.[illegible] gar. Ach. jx Gamegear pas cher. **Isabell[illegible] SON, allée des Tilleuls, Villeneuve-la[illegible] se, 17330 Loulay. Tél. : 46.24.64.85.**

Jx (Tennis Ace« : 250 F « World Socce[illegible] + Alex Kid Sega + 1 man. : 300 F. **Steve[illegible] La Gasnerie, St-Berthevin. Tél. : 43.69[illegible]**

Vds Sega 8 bits + 21 jx + Light Phaser et [illegible] 2 000 F (Indy, W. Boy 3, D.Dragon, Shin[illegible] pe). **Jean-Philippe DECHEN, 45, rue [illegible] pons, 01170 Cessy-Gex. Tél. : 50.52.84[illegible]**

Vds Sega MS + Pist. (2 jx inclus) + Out[illegible] 300 F. **Monique FERNETTE, 1, Square[illegible] quelicots, 91370 Verrières-le-Buisson.[illegible] 1) 60.11.18.16.**

Vds Phaser Sega + compil. de 3 jx : 370 F[illegible] (tt en TBE). **Emmanuel COUPEY, La H[illegible] 50000 Saint-Georges-Montcocq.[illegible] 33.05.89.40.**

Vds Sega MS + 4 jx Enduro, After Burner[illegible] 2 et 4 Px : 900 F **Cédric GREGOIRE, 3[illegible] Eglantiers, 67110 Reichshoffen[illegible] 88.09.65.08.**

Vds SMS + 3 man. + pist. + 10 jx le tt : 1 6[illegible] **Cédric PETAUT, 13, rue Paul-Verlain[illegible] Noisy-le-Sec. Tél. : (16-1) 48.46.36.31.**

Vds Sega 8 bits + 2 man. + pist. + 5 jx [illegible] boy 2, Cyber, Shinobi, etc.), val. : 2 0[illegible] 1 200 F. **Romain BOURGEOIS, 129, r[illegible] Boissée, 41000 Blois. Tél. : 54.74.71.5[illegible]**

Vds Master System + pist. + 2 man. + 6 jx [illegible] moire). **Gérald ROBINE, 10, allée de la [illegible] sière, 27310 Bourg-Achard. Tél. : 3[illegible] (ap. 17 h).**

Vds Sega M.S. : 300 F + pist. : 100 F + ma[illegible] 9 jx de 50 à 150 F. **Ludovic SANCIER, [illegible] tière, 35170 Bruz. Tél. : 99.52.60.26.**

Vds Master System + 8 jx : Moonalker, [illegible] ner, etc. le tt : 1 800 F. **Olivier LECLER[illegible] de Paris, 94800 Villejuif. Tél. : (16-1) 46[illegible]**

Vds SMS + 13 jx + (Golden Axe, Shinobi, [illegible] ter) + pist. + Gameboy + 8 jx (dble D. etc.)[illegible] **CAMPERGUE, 27, rue Jean-Carreyre, [illegible] non. Tél. : 56.86.23.71.**

Vds Sega M.S. + Light P. + 7 super jx + 2 [illegible] pid Fire. **Peter PERIAUT, rue Eugène-[illegible] duc, 78280 Villaroy-Sud, Guyancourt. [illegible] 1) 30.44.11.69.**

Vds Sega M.S. + 7 jx + 1 man. + 1 Tir R[illegible] état, Px : 800 F. Urgent. **Gabriel RIVIER[illegible] Henri-Nassans, 32140 Masseube[illegible] 62.66.11.64 (H. r. soir).**

Affaire ! vds S.M.S. + pist. + 4 jx val. : 1 59[illegible] à 700 F. **David BIAGINI, 11, rue des Bon[illegible] La Romaniquett, 13800 Istres. Tél. : 42.[illegible]**

Vds MS + 7 jx (Pac Man, Mickey etc.) + 2 [illegible] (5 mois mois) : 2 000 F à déb. val. : 2 80[illegible] **tophe CABEZAS, Résidence, Le liers,[illegible] sard, 91240 Saint-Michel-sur-Orge. T[illegible] 1) 60.15.31.80.**

Vds Sega M.S. + jx Golden Axe, Basket [illegible] Moonwalker, Goulsn't Ghost : 1 50[illegible] **COMES, 7, Petite rue Saint-Lazare, 3[illegible] louse. Tél. : (16-1) 61.62.53.27.**

Vds Sega 8 bits + 9 jx. TBE. Val. : 3 2[illegible] 990 F. **Xavier NOLOT, 6 bis, av. du Mar[illegible] Lattre, 94410 Saint-Maurice. Té[illegible] 1) 43.53.13.60.**

Vds jx Sega 8 bits entre 100 et 250 F. Vds [illegible] pour Megadrive : 250 F. **Michel DIOP, 6,[illegible] Haute-Futaie, Montfermeil. Tél. : 43.32[illegible]**

Vds Sega 8 bits + 13 jx (Opération Wol[illegible] Boy 2 et 3, Tennis Ace etc.) : 2 000 F. **GEOFFROY, 5, rue du Petit-Clos, 570[illegible] Tél. : 87.32.30.80.**

Vds Sega M.S. + Light Phaser + 6 jx (Shin[illegible] derboy 3, Zillion*f2, Hang On). Px : 1 000 [illegible] **ZORTEA, 4, rue des Aubépines, 19300 [illegible] Tél. : 55.93.22.27.**

Vds jx Game Boy, SML Bugs Bunnys, [illegible] Revenge of The Gator + Sega man. Sti[illegible] **BROMAULD, 17, rue du Parc, 17000 La [illegible] Tél. : 46.34.39.99.**

Vds SM + 5 jx : 800 F, Hang on Safari, H[illegible] cret After Burner, Wonder Boy II, 2 M + [illegible] **mas GUYOT, 2, rue d'Aunis-les-Tama[illegible] 99.71.25.59.**

Urgent : vds Sega M.S. + 6 jx (Cyber Sh[illegible] nan) + 2 man. + control Stick : 900 F + j[illegible] **Damien PERAL, 159, bd de Mondetou[illegible] 91400 Orsay. Tél. : (16-1) 69.07.67.61.**

Vds SM + 5 jx (Ultima 4, Mickey, Psych[illegible] man. + Péritel, px : 1 000 F (val. : 2 300[illegible] **ETTINGER, Paris. Tél. : (16-1) 45.81.07.[illegible]**

Vds Sega 8 bits + 3 jx (Altered Beast) + [illegible]

500 F ou vds Wonderboy 3 : 250 F. **Fabien VERSAVAU, Rue Jean-Cocteau, 24600 Riberac. Tél. : 53.90.92.85.**

Atari 2600 + Cart 6 + 4 man. tt px : 400 à déb. Vds Sega MS + 3 man. + 2 cart 650. Autres jx : 150 F /1 ss. gar. **Christophe FILIPPI, 11, bd Moprinson, 13004 Marseille. Tél. : 91.34.05.35.**

Vds Sega M. S. + 10 jx + 1 joypad. Px : 2 200 F. **Anthony SCHOPPEN, 177, rue du Général-de-Gaulle, 57540 Petite-Rosselle. Tél. : 87.85.09.13.**

Vds Sega + 2 man. + 4 jx (Great Football, Kungfukid...) sacrifié à : 350 F. **Samir AITMESGHAT, 5, rue Robert-Schuman, 92700 Colombes. Tél. : (16-1) 47.80.12.84.**

Vds jx SMS TBE de 50 à 160 F. R-Type Ultima Out Run, Chq Mickey Populous After B Calif G + Phaser etc. **Sylvain ANGE, rue Raoul-Follereau, bat. L1, 13090 Aix-en-Provence. Tél. : 42.64.36.18.**

Vds SMS + L. Phaser + 2 joys + 21 jx (Mickey, Golden Axe, Shinobi) val. : 7 000 F. Px : 3 500 F. **Sébastien LOUVET, 6, rue du Docteur-Louvet, 95200 Sarcelles. Tél. : (16-1) 39.90.67.09.**

Vds Sega 8 bits + 2 jx (Indiana Jones, Alex Kidd) + 2 man. + péritel : 600 F. **Olivier CIBRARIO, 2, chemin de Lamillette, 01350 Culoz. Tél. : 79.87.01.28.**

Urgent ! vds Sega 8 bits TBE + 14 jx : 1 200 F avec 1 ctrole Stick). **Julien. Tél. : (16-1) 46.68.88.22.**

Vds jx MS, The Ninja, F16, Fighter, Ghosbusters, Sph. Harrier, Spiderman : 150 F l'un. **Bertrand SALVADOR, 23, rue Albert-Schweitzer, 95270 Viarmes. Tél. : (16-1) 30.35.82.79 (ap. 18 h).**

MEGADRIVE

Vds Megadrive franç. + Sonic, XDR, Goul's N. Gost, + adapt. jap. le tt : 1 700 F.**Mohamed Saïd BEN-FRADJ, 12, rue du Dr. Potain, 75019 Paris.**

Vds 20 jx Megadrive : 180 à 300 F (Sonic, Spiderman, Fantasia) + jx Lynx : 120 F (Road Blaster, Bl. Li.). **Fawzi SENDJAKEDINE, 16, rue Pablo-Picasso, 91100 Corbeil-Essonnes. Tél. : (16-1) 66.88.11.70.**

Vds MD Jap. + 22 jx Sonic, Spiderman, Strider Out Run. Street Of Rge : 3 500 F. **Bachir GRICI, 6, Square Voltaire, 94230 Cachan. Tél. : (16-1) 46.63.66.59.**

Vds Megadrive jap. + 18 hits (Sonic, Street Of Rage, Monaco, Thund 3, etc.) val. : 9 500 F. Px : 4 900 F. **Cédric BARRIERE, 58, rue des Souvats, 77400 Dampmart. Tél. : (16-1) 60.07.47.24.**

Vds sur 16 bits Strider Shadow Dancer, Golden Axe, Eswat Huricane, Alex Kid, Thunder : 1 000 F. **Xavier AUFRERE, 44, rue Henri-Matisse, 93600 Aulnay-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.68.06.47.**

Vds nbx jx Sega MS : 180 F pce ou 500 F les 3. Vds ou éch. pour MD Ghouls et alt. **Sandrine MARMAIN, 1, rue de l'Auxances, Traversonne, 86190 Vouillé. Tél. : 49.51.40.83.**

Vds jx Megadrive, bon px. Vds Megadrive jap. + 2 joyst. : 600 F. **Matthieu BACQUIN, 3, rue Steffen, 92600 Asnières. Tél. : (16-1) 47.93.19.92.**

Vds synthé pss. 290, val. : 1 000 F, px : 500 F (100 sons batterie numérique) sur Paris et rég. **Guillaume L'HEGARET, 20, rue des Closaux, 78750 Mareil-Marly. Tél. : (16-1) 39.58.30.92.**

Vds jx sur Megadrive (Franç et Jap.) Super GP Monaco, Strider, World Cup Itali : 220 F pce. **Christophe RUSSO, La Bricarde, bt. R, appt. 339, 159, bd Henri-Barnier, 13015 Marseille. Tél. : 91.65.04.93.**

Vds Consoles et jx Nec, Megadrive, SF. Px inter. Ach. Console et jx Nec, MD, SF. **Sylvain BOUET, 18, rue du Hameau, 78500 Sartrouville. Tél. : (16-1) 39.13.28.88.**

Vds ou éch. jx sur Megadrive (Mickey, Moonwalker, Sh. Dancer, G. Axe). Vds, éch. jx Gameb. **Alexandre MAISETTI, 33, rue des Cascades, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 46.36.11.46.**

Vds jx Megadrive : New Zeal and Story : 200 F, Alex Kidd : 150 F. **David DEL RIO, 51, rue du Val-Fleuri, 34400 Lunel. Tél. : 67.71.23.12.**

Vds ou éch. Fantasia, Thunder, Force 3, Alex Kidd sur Megadrive ctre Gynoug/Strider. **Patrick FLEURY, 76, rue de Strasbourg, 03200 Vichy. Tél. : 70.32.06.83.**

Vds Compil. SMB1/Duck Hunt : 300 F, SMB 2 : 200 F pr Nes. Vds Alt. Beast : 200 F pr Megadrive ou éch. ctre Game Gear. **Serge GANDOLPHE, 1, allée du Serdolet, Le Mas Laurent, 91940 Les Ulis. Tél. : (16-1) 69.28.67.42.**

Vds Supergraf + 6 jx : 1 600 F et Megadrive + 5 jx : 1 600 F ou éch. ctre A500. **Villaysack PHONEPHAKDY, Résid. des Cordeliers, Appt. 425, 10, rue Henry-Oudin, 86000 Poitiers. Tél. : 49.88.31.76.**

Vds Megadrive + 2 man. (Pro 2) + adapt. + 6 jx (Sonic, Mickey, Shinobi) Px : 2 800 F. **Rodolphe BOHE, RN 86, 42520 Saint-Pierre de Boeuf. Tél. : 74.87.13.29.**

Vds jx MD Gynoug : 200 F et After Burner : 200 F. **Julien, 64, rue Lakanal, 34400 Lunel. Tél. : 67.71.89.87 (ap. 18 h 30).**

Vds MD + 10 jx + 2 man. TBE : 4 000 F ou éch. ctre Neo Geo + 3 jx. **Cédric VANGEON, Le Puits Pabot, 37270 Larcay. Tél. : 47.50.38.14.**

Stop Affaire ! Sy MD (Golden Axe, Mystic, Defender, Last Battle, Sword Of Vermilion). **Sébastien CHARMET, 5, chemin des Crêtes, 13600 Sausset-les-Pins. Tél. : 42.45.23.94.**

Vds Gameboy + câble Linx + écout. Stéréo + 2 jx Super Mario Land et Castalvania, px : 500 F. **Renaud PATERNA, 198, les Romarins, Saint-Drezery, 34160 Saint-Drezery. Tél. : 67.86.91.50 (ap. 18 h).**

Vds Megadrive Franç (07/91) + 2 joys + Adapt. jx Jap. + 6 jx (Streets of Rage) px : 2 900 F. **Christophe LALANDRE, Le Clos Vaupillon, 28240 La Loupe. Tél. : 37.81.84.80.**

Vds jx Megadrive TBE : Space Harrier II : 250 F, Onslaught : 250 F, Fantasy Star III : 400 F.**Jérôme LIENARD, 105, rue Raymond-Lefebvre, 94250 Gentilly.**

Vds ou éch. pour Megadrive : Altered Beast, Golden Axe, Shadow Dancer, Zoom, Twin Hawk. **Eric BOULAY, Les Mouettes, 78170 La Celle-Saint-Cloud. Tél. : (16-1) 39.69.22.69.**

Vds 8 jx Megadrive Franç. Jap. : 150 à 290 F (Batman, Shinobi, etc.) Grouillez-vous ! **Raphaël MOURLANNE, Pièces Hautes, 47200 Sainte-Bazeille. Tél. : 53.94.47.02.**

Vds Super Famicom + 3 jx : 2 800 F + vds Megadrive + 2 jx : 900 F (ss embal.) **Jean-Marie MIGOUD, 15, rue d'Oraison, 95310 Saint-Ouen-L'Aumone. Tél. : (16-1) 34.64.58.03.**

Vds jx MD : Gost'n Gost : 400 F (août 91) urgent. TBE. **Vincent POINTEL, 22, rue Claude FRAGER, 77450 Esbly. Tél. : (16-1) 64.63.15.90.**

Vds Megadrive franç + 6 jx + 2 man. + adapt. jap. état neuf : 2 200 F. **Laurent OUDIN, 24, av. Jean-Moulin, 92390 Villeneuve-la-Garenne. Tél. : (16-1) 47.94.50.53.**

Ach. éch., vds jx Megadrive, Nec, Nes et Game Boy. Cher. SpeedBall, sonic, Populous sur SMS. **Frédéric MALGRAS, 27, rue des Clairs chênes, 91390 Morsang-sur-Orge. Tél. : (16-1) 60.15.08.45 (av. 19 h).**

Vds jx Megadrive franç Strider et Musha. **Jean-Yves FEMENIA, 51, rue Raymond-Marcheron, 92170 Vannes. Tél. : (16-1) 46.45.99.28.**

Vds jx Megadrive franç. : Centurion : 280 F, Hard Driving : 150 F. **Brigitte DIEU, 7, rue Massena, 83000 Toulon. Tél. : 94.31.17.34.**

Vds ou éch. jx sur Megad. : Wrestle War, ST. Sword, Moonwalker, Din. Duke, Hard Drifin, Popo. **Rodolphe SEQUEIRA, 32 ter, rue Gabrielle, 94220 Charenton. Tél. : (16-1) 43.75.03.49.**

Vds pour Megadrive (Fr) Sonic : 250 F c'est génial ! Poss. d'éch. **Christophe LUQUET, 14, rue des Vignes, 49400 Saumur. Tél. : 41.50.77.92.**

Vds Megadrive + jx (Sonic, Dick Tracy, etc.) + Adp. cart. Jap. : 2 000 F. **Mohand HADTAZ, 12, rue Chanzy, 93130 Noisy-le-Sec. Tél. : (16-1) 48.47.62.32.**

Vds jx MD Sonic, Power Ball, Mickey, Strider, Super League, (Last Battle + Curse) : 300 F pce. **Stéphane BOISSEL, 31, rue des Pyrénées, 77140 Saint-Pierre-lès-Nemours. Tél. : (16-1) 64.28.83.48.**

Vds jx MD (Sonic, Monaco, Shinobi, Strider) Vds jx Nes. che. Turbo GT + 1 jeu : 1*f500 F. **Alexandre. Tél. : 60.11.56.95.**

Vds Megadrive Fr. + Altered Beast + ss gar. : 700 F + Mickey : 900 F. **Ernan JAFFRAY, 48, rue du docteur Durand, 94110 Arcueil. Tél. : (16-1) 46.55.06.60.**

Vds sur Megadrive : sonic ou Shadow Dancer : 300 F pce + Altered Beast grat. TBE. **David TERME, 212, av. d'Ares, 33700 Mérignac. Tél. : 56.24.12.14.**

Vds Megadrive + 7 jx Sonic Street Smart Space Harier 2, Alix Kid etc. + Power MS : 1 800 F. **Pierre GARCIA, Résidence les Acacias, Pessac-en-Gironde. Tél. : 56.45.77.54.**

Vds ou éch. sur Megadrive Mickey, Revenge Shinobi, Altered Beast, Thunderforce 3. **Franck. Tél. : (16-1) 48.29.66.15.**

Vds Megadrive (Jap.) + 4 jx : (S. Shinobi, Mistic Defender) val. : 2 690 F, px : 1 690 F. **Erick GLAISE, 12, rue Albert-Debert, 59160 Lomme. Tél. : 20.09.40.72.**

Vds jx MD Franç : 250 F Strider, Monwalker, Ghouls'N, Eswat, Monaco P. ou éch. ou ch. Hits. **Sébastien WOZNICKI, Chemin de la Montagne, 84110 Fucon. Tél. : 90.46.46.83.**

Vds Megadrive (août 91) + Sonic + Alter, Estbeast, TBE, cédé : 1 000 F. Urgent. **Jérôme ou Jean-Paul JERKECH, Le Clos du Château, 2, allée Charles-Baudelaire, 78510 Triel. Tél. : (16-1) 39.74.03.23.**

Vds Megadrive + 1 jeu Altered Beast : 999 F. **Franck LABIRIN, 31, rue France-Poulenc, 94400 Vitry-sur-Seine. Tél. : (16-1) 47.26.87.97.**

Vds jx Megadrive Eswat, Truxton, Golden Axe, Mystic Defender, Shadow Dancer etc. : 150 F. **Sébastien VOISIN, 3, place de la Mule-du-Pape. Tél. : 39.90.49.23.**

Vds sur Nec Alice 2, Kung Fu, Honey 2, Violent Soldier : 170 F + Alest : 200 F etc. **Nicolas PELLETIER, 23, rue champs-Rochas, 38240 Meylan. Tél. : 76.41.86.79.**

Vds Megadrive jap. + 2 joy-Pads + Sonic + Mickey + TF3 + SM GP. TBE. Px : 1 500 F. **Pascal. Tél. : (16-1) 43.72.46.92.**

Vds jx sur Megadrive fr. : Mickey, Monaco GP, Shinobi, Wonderboy 3, Hellfire, Lakers. **Denis HENNEQUIN, 1, rue de Bavière, 54500 Vandoeuvre. Tél. : 83.56.29.75.**

Vds Mega ST 2 + dd 20 Mo + moni. (coul. et nb) + logs. **Cédric. Tél. : (16-1) 45.44.21.05 (le soir).**

Vds MD + Phantasy Star 2, Gynoug Alien Storm + journaux parfait état : 1 800 F (à déb.). **Marc BAHUAUD, 12, av. du 8-Mai 1945, 94260 Fresnes. Tél. : (16-1) 49.84.06.80.**

Vds jx Mega (Alien Storm Fantasia Gynoug) de 250 à 280 F. **Christophe DEBON, 2, rue du 11-Novembre 91190 Gif-sur-Yvette. Tél. : (16-1) 69.86.91.26 (ap. 18 h).**

Vds jx jap. Out Run : 300 F, Arrow Fiash : 130 F, Mickey : 250 F Super Real Basket : 280 F. **David MUSIAL, 10, rue de Beauvais, 62710 Courrières. Tél. : 21.76.83.69.**

Vds jx Mega entre 180 et 250 F (Shinobi, Golden Axe, Strider, Mickey, Joe Montana). **Yann LEBRUN, 104, av. du Maréchal-Joffre, 94120 Fontenay-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.76.88.43.**

Vds, éch Megadrive + 7 jx (Ghouls Ghosts, Shinobi, Alex Kidd, Super Basketball etc. **Benjamin BOUDOT, Pont de l'Hebasse, 26260 Clerieux. Tél. : 75.71.62.39.**

Vds Megadrive + 2 man + 18 hits (Sonic, Bare Knocle, etc.) Px : 4 900 F (val. : 9 500 F). **Cédric BARRIERE, 58, rue des Souvats, 77400 Dampmart. Tél. : (16-1) 60.07.47.24.**

Vds jx Megadrive Alt. Beast : 100 F, Budokan : 200 F, E. Swat : 150 F + sur MS Psy. Fox Indy Alexiv. **Pierrick MAITRE, 19, rue de la Goulotte, 21800 Chevigny Saint-Sauveur. Tél. : 80.46.34.84.**

Vds jx MD Gost'n Goust : 350 F, Altered Beast : 100 F (ach. août 91). **Vincent POINTEL, 22, rue Claude-Frager, 77450 Esblet. Tél. : (16-1) 64.63.15.90.**

Vds Megadrive jap. + 9 jx : 2 000 F (Ghouls'n Ghosts, Sonic, Streets of Rage ext.) + 2 man. **Jérémy BARILONE, B.P. 84, Domaine de Souvenance, 83120 St-Maxime. Tél. : 94.96.53.78.**

Vds jx MD. Alien Storm, Rambo 3, Mystic Defender, Gaxe, Crack Down, Strider : 300 F pce. **Eric LABLANCHE, 35, rue A.-Ribot, 60180 Nogent-sur-Oise. Tél. : 44.55.59.20.**

Vds sur Mégadrive franç. Ghouls'n Ghost's : 450 F (TBE) ou éch. ctre EA Hockey. **Grégory CHARVIEUX, Les Masettes, La Chicotière, 69380 Dommartin. Tél. : 78.47.37.24.**

Vds jx MD de 150 à 250 F (Sonic, TF 3) + ach. Game Boy, jx Gboy (100 F max.) et SMS (150 F). **Cyrille TRICHET, 280, av. des Eucalyptus, 06160 Juan-les-Pins. Tél. : 93.67.43.67.**

Vds ou éch. sur Mega : Out Run, Mickey, Shinobi Rev, Alt Beast, T-Forces : 250 F, tt : 1 000 F. **Franck, Paris. Tél. : (16-1) 48.29.66.15.**

Vds MD + 2 jx + 2 man. (Arcade Power, Stick) px : 1 200 F. Vds 6 jx MD : 250 F pce. **Christophe CATALANO, 115, av. du Drapeau, 21000 Dijon. Tél. : 80.74.33.03.**

Vds MD + 12 jx + 2 man. : 2 200 F ou éch. ctre SFC + 1 jx. **Vincent TRUONG, 7, rue du Commandant l'Herminier, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.74.22.62.**

Vds ou éch., Gynoug, JB. Boxing, Spiderman, Alien Storm, Shadow Dancer, Shinobi, SMG : 200, 270 F. **Nicolas PATOUNAS, 42, rue Charrière du Commerce, 50230 Agon-Coutainville. Tél. : 33.47.18.45.**

Vds jx MD de 200 à 400 F port inclus. TF3, Vermillion, Shinobi, Strider. **Patrick FLEURY, 76, rue de Strasbourg, 03200 Vichy. Tél. : 70.32.06.83.**

Ech. Megadrive (Shinob, Sonic, Th. 3, Hellf, etc.) ctre SFC. **Bruno EYHERAMENDY, 151, rue Léon-Maurile, Nordmann, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 43.37.58.48.**

Vds MD Jap. + 3 jx (Strider, JB-Douglas, Centurion + 2 man) le tt : 1 900 F. **Grégoire HOUET, 11, rue de Furstengeldbrück, 93190 Livry-Gargan. Tél. : (16-1) 43.32.31.74.**

Stop ! vds Megadrive Jap. + jx installée dans Borne Arcade, Jeutel, Px : 6 000 F. **Jean-Michel URRENGOECHEA, 40270 Le Vignau. Tél. : 58.52.26.02.**

Vds Megadrive franç. + 3 jx (Altered Beast, Ghost, Strider) : 2 400 F + Gx 4000 + 2 jx : 500 F. **Conchita JOUAN, 4, rue Alphonse-Provost, 95330 Domont. Tél. : (16-1) 39.91.86.76.**

Vds Megadrive fr. + 8 hits (Sonic, Shinobi, Mickey, Ken) 2 Pad et Arcade PS : 1 750 F. **Wilfried LECHERBONNIER, 11, rue de Turenne, 95560 Montsoult. Tél. : (16-1) 34.69.88.54.**

Vds pour Megadrive 7 jx pour 1 000 F ou 200 F pce (monaco, Golden Axe, Strider). **Xavier AUFRERE, 44, rue Henry-Matisse, 93600 Aulnay-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.68.06.47.**

Vds Sonic et Alien : 300 F pce. **Julien CARRA, 355, av. D'Occitanie.**

Vds MD. (Sonic, Mickey, Gandg, Wond 3, Populous) + cons. + Tips + 2 man + Adapt. le tt : 1 500 F. Tél. : Benoît VEDRINES, 1, rue du Vallon, 30900 Nimes.66.23.16.65.

Vds jx Megadrive Super GP, Mickey, Thunder, Force 3, Strider, Moonwalker, Shinobi, Populs. **Matthieu DIOURON, 23, rue A.-France. Tél. : 34.80.97.83.**

Vds Megadrive + 1 jeu px : 1 100 à déb. **Christophe MAUCLAIR, 23, rue Delaporte, 94700 Maisons-Alfort. Tél. : (16-1) 43.76.86.85 (ap. 19 h).**

Vds jx MD (Budokan, Streets of Rage, Mickey, Ghouls'n Ghosts, Last Battle, Cyberall) : 250 F. **Xavier PEREZ-RAOUX, Cité Bellevue, bât. 8, 1, rue des Bourdigues, 13500 Martigues. Tél. : 42.81.13.88.**

Vds MD + 5 jx (Sonic, Marvel, Land, Strider, Devil Crasch, Odysse) + 2 joypads : 1 800 F. **Cyril LAMY, 24, rue de la République, 93700 Drancy. Tél. : (16-1) 48.31.98.31.**

Vds pour Megadrive jx de rôles : Shordofvermillion et Super-Hydlide + Battle-Sqa. **Nicolas BOUTIN, Paris. Tél. : (16-1) 43.33.05.13.**

Vds MD + 2 enceintes + 2 man. auto + Darius 2 + Supervolley + Fantasia + Phantasy, Super Star 3 : 2 000 F. **Bruno PIERRE, 115, résidence des Fontaines, rue M. Berthelot, 92800 Puteaux. Tél. : (16-1) 47.73.65.14.**

Vds Meg. fr. + 2 man. + adapt. + 13 jx (Sonic, Valis 3, etc.) le tt : 2 700 F poss. vte sép. **Martin BANASIAK, 5, rue des Prévoyants, 94140 Alfortville. Tél. : (16-1) 43.96.21.23.**

Cart. jap. Airwolph, Shadow Dancer, Wonder Boy III, Ghostbusters Strider (franç.). **Philippe RICHARD, 18, av. Gambetta, 78400 Chatou. Tél. : (16-1) 39.52.74.32.**

Vds Megadrive jap. + 20 jx : 5 000 F (val. : 9 000 F) TBE. **Eric PIONTKE, 18, rue de Brazza, 92800 Puteaux. Tél. : (16-1) 47.78.02.10.**

Vds Sonic, Faery Tale, Castle of Illusion, Bukodan, Golden Axe, Thunder Force II : 200 à 300 F. **Philippe CASTELLI, 109, Traversé de la Gouffonne, Rés. Valmante-Michel, 13009 Marseille. Tél. : 91.26.89.59.**

Vds sur MD : Alex-K : 200 F, Alteared-B : 150 F sur Gameboy : Tetris : 100 F, Solar Striker : 100 F. **Clément TURPIN, 184, av. Charles-de-Gaulle, 92200 Neuilly-sur-Seine. Tél. : (16-1) 47.47.27.24.**

Vds, ach. éch. jx Megadrive Jap. ou Franç. **Julien LOMBARD, 5, rue Jules-Verne, Appt. 18, 89300 Joigny. Tél. : 86.62.27.39.**

Megadrive + 9 jx + Arcade Power Stick, (Sonic, Super Monaco, etc.). Px : 3 400 F. **Alexandre ROSIER, 12, rue du Président Roosevelt, 92340 Bourg-la-Reine. Tél. : (16-1) 46.65.26.01.**

Vds ou éch. jx Megadrive franç. et jap. (Road Rash, Mickey, Soni Super League). **Régis SIVA, 41, chemin Victor-Schoelcher, 78370 Plaisir. Tél. : (16-1) 30.54.65.34.**

Vds 2 jx : Whip Rush, Mickey Castle of Illusion : 500 F. **Pierre SANTAMARIA, 54, rue de Madrid, 91190 Gif-sur-Yvette. Tél. : (16-1) 69.28.72.56.**

Vds 15 jx MD : 200 F (Dj Boy, Mid., Résistance). Ach. jx SFC : 400 F. **Jérémy JOUSSE, Place Jean-Moulin, Villeneuve d'Ascq. Tél. : 20.05.50.21.**

Vds sur MD Mickey, Monaco GP, World Soccer, Hercog 2 : 150 F. A bas px rech. EA, Hockey, Centurion. **David BRETON, 5, av. de Pommerols, 34510 Florensac. Tél. : 67.77.71.09.**

Vds Megadrive jap. + nbx jx (Sonic, Mickey, El Viento shinobi, Strider) : 2 000 F. **Fabrice URVIEZ, 24, av. de Wagram, 75008 Paris. Tél. : (16-1) 43.80.53.22.**

Vds Sonic Megadrive : 250 F neuf. Vds 9 K7 Nes : 100 F pce. **David PUSSEAUX, 24, lot Grand Village, 47800 St-Pardoux-Isaac. Tél. : 53.93.88.13.**

Vds jx MD Jap. J. Montana, Basket, Ghostbuster : 150 F pce ou 450 F le tt. Affaire ! **Jean-Marie BEITZ, 242, av. de L'Elisa, 83100 Toulon. Tél. : 94.20.50.53.**

Vds MD + 21 jx : 3 500 F ou éch. ctre SFC + jx. **Brandy OZCIN, 90 ter, Georges-Méderic, 94700 Maison-Alfort. Tél. : (16-1) 43.68.43.85.**

Vds jx sur MD Jap. de 150 F à 200 F état neuf. **Thomas CARDON, 6, rue les Marronniers, 27510 Panilleuse. Tél. : 32.52.33.52.**

Vds Strider Sonic Altered Beast. **Yann RUAULT, 5, rue de la Trémellière, 35650 Le Rheu. Tél. : 99.60.77.28.**

Vds Megadrive, TBE : 2 500 F + 8 jx + 2 man + Trans + Péritel. Cause Turbografx. **Jérôme MARICAL, 10, la Plaine du Caumont, 76170 La Frenaye. Tél. : 35.38.24.99.**

Vds jx Megadrive : Wonder Boy III, Eswat, Megatracks, Darius II, Shadow Dancer : 200 à 300 F pce. **Paul NGO, 6, rue du Moulinet, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.89.36.34.**

Vds jx MD, Game-Boy, ex : Alien Storm : 270 F, Basket : 250 F, Alleway : 90 F, Lode Runner : 150 F. **Philippe VERBEKE, 16, rue Bir Hakeim, 59130 Lambersart. Tél. : 20.92.63.77.**

Vds nbx jx Mega-D. : 150 à 300 F. Vds jx SFC : 350 à 400 F. **Bruno AUFFRET, 50, bd de Montparnasse, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 42.22.53.65.**

Vds, ach. console et jx Nec, Megadrive, Superfamicom, Gameboy. **Sylvain BOUET, [illegible] Hameau, 78500 Sartrouville. Tél. : (16-1) 39.13.28.88.**

Vds EA Icd Hockey : 260 F, Alien Storm [illegible] Volley-Ball : 200 F, Monaco GP : 200 F [illegible] **RICHARD, 25, rue E.-Renan, 54520 [illegible] 83.90.10.44.**

Vds Megadrive jap. + 2 man. (Pro 2 + [illegible] Stick) + 9 jx (Sonic) : 2 850 F. [illegible] **NEAU, 30, rue de Thionville. Tél. : [illegible]**

Vds jx Mega : 200 F pce, Moonwalker [illegible] Dancer (version Jap.) et Altered Beast [illegible] **VALIDE, Allée Champlong, 212, [illegible] voyet, 69230 St-Genis-Laval. Tél. : [illegible]**

Darius II, Klax, Fgottenworlds, Truxton [illegible] den Footus : 200 à 220 F. **Patrick [illegible] rue Georges-Bizot, 44300 [illegible] 40.40.68.20 (entre 12 et 18 h 30).**

Vds jx MD : Street Swart, Aeroblaster [illegible] Shinobi : px à déb. ou éch. TBE. [illegible] **MARD, 8, sq. du Roi-Arthur, 35000 [illegible] 99.30.23.50.**

Vds jx MD : Sonic, Steet of Rage : 250 F [illegible] derboy 3, Truxton : 150 F un, Altered Beast [illegible] **Jérôme KLEIN, 7, allée du Mont-[illegible] Seichamps. Tél. : 83.33.10.44.**

Vds jx Megadrive : Moonwalker, [illegible] Fantasia : 280 F l'un, poss. d'éch. [illegible] **QUANG, 21, rue Paul-Gaugin, [illegible] Tél. : 78.04.28.25.**

Urgent vds Megadrive fr. + Arc Power [illegible] adapt. Jap. + 5 jx (Sonic, Mickey [illegible] 2 500 F. **Xavier MANESSE, 28, [illegible] dray, 91800 Brunoy. Tél. : (16-1) [illegible] (W.E.).**

Vds jx pour MD : Out Run, Spider-Man [illegible] ruis II, Klax : 200 F. **Richard BADER, [illegible] citanie, 31490 Leguevin. Tél. : 61.[illegible]**

Vds jx Segams : Fire & Forget II, [illegible] Golfamania, Assaultcity, Rambo III : [illegible] Hangon : 200 F. **Abdel GAOUI, 8, [illegible] la Salle, 78200 Mantes-la-Jolie. Tél. : (16-1) 30.94.66.20.**

Vds jx Megadrive (Mickey, Strider, [illegible] derboy 3, Revenche of Shinobi) : 250 F [illegible] **TIPHAINE, 46, clos de Bessancourt, [illegible] sancourt. Tél. : (16-1) 30.40.16.31.**

Vds jx Mdrive (175 F sur Lyon et 200 F [illegible] Msystem + 4 jx : 550 F. **Christophe [illegible] bis, Impasse Lindbergh, 69000 [illegible] 72.34.08.59.**

Vds sur MD Shadow Dancer et Battle [illegible] 230 F l'un ou 410 F les 2, cher. [illegible] **rent GARCIA, Les Peupliers, 26600 [illegible] re. Tél. : 75.84.56.39.**

Vds Megadrive + 12 jx Musha Thunder [illegible] Knuckle, Alien Storne etc. Px : 2 200 F [illegible] **NANT, 4, chemin des Bruyères, [illegible] sur-Morin.**

Vds 1 joys + 1 man. + 5 jx (Knockout [illegible] Mickey, etc.). Tél. : Lionel REPELLIN, [illegible] Maritelle, 38320 Bresson.76.62.[illegible]

Vds jx Megadrive Golden Axe, Zoom [illegible] Altered, Beast Shadow Dancer Out Run [illegible] **LAY, 2, Les mouettes, D.S.F.A., 78170 [illegible] Cloud. Tél. : (16-1) 39.69.22.69.**

Vds jx MD Jap. et Franç. ou éch. [illegible] Super Famicom. **Mathieu SUSINI, [illegible] Petits Prés, 78990 Elancourt. Tél. : (16-1) 30.51.49.48 (18 h).**

Vds Mickey sur Megadrive TBE : 200 F [illegible] Ghoust'n'Ghost. **Eric PECON, place [illegible] blique, 19130 Oubjat. Tél. : 55.25.[illegible]**

Vds Golden Axe pour MF Franç. [illegible] jeu de même valeur. **Cédric MAUBERT, [illegible] des Bocages, 78170 La Celle St-Cloud. Tél. : (16-1) 39.69.35.91.**

Vds Megadrive + 26 jx (Mickey, Monaco [illegible] Shinobi) Px à déb. **Cédric MURAT, [illegible] ris, 92250 La Garenne-Colombes. Tél. : (16-1) 47.84.54.78.**

Vds MD Fr. ss gar. + 1 joy + 2 jx (Altered [illegible] capattack) ach. sept. 91) : 1 250 F [illegible] **COMBE, 25, rue des Voyers, [illegible] Tél. : (16-1) 34.79.60.50.**

Vds Megadrive. Vds jx Mega : 200 [illegible] Famicom bas, px jx, poss. Street [illegible] **SOUTTER, La Cochinais, 44250 [illegible] 40.56.47.45.**

Vds ou éch. jx Megadrive (Eswat, [illegible] Shadow Dancer, Boxe). **Simon [illegible] allée des Acacias, 94310 Orly. Tél. : (16-1) 48.52.96.31.**

Vds ou éch. nbx jx sur Megadrive [illegible] King's Bounty, Sword of Vermilion. [illegible] **LACEL, 2, allée du commerce, [illegible] Tél. : (16-1) 60.11.53.93.**

Vds Atari 520 STF + 100 jx + souris [illegible] 2 000 F. Vds jx MD). **Karim CHEURFI, [illegible] dence Pierre-Mandès-France, [illegible] Tél. : 43.30.13.34.**

Vds 4 jx Megadrive fr. (250 F pce) [illegible] Hang-On Mistic Defender et Forgotten [illegible] **BARREY, 158, rue d'Auxonne, 21000 [illegible] 80.66.33.32.**

Vds Fire Shark et Super Monaco GP : 250 F pce sur Megadrive. **Mathieu PALLET, 18, rue Ambroise-Croizat à Ognes. Tél. : 23.38.08.52.**

Vds Megadrive + 10 jx : 1 800 F. **Fabien LECLERE, 17, place de la Laiterie, 78170 La Celle Saint-Cloud. Tél. : (16-1) 39.18.27.57.**

Vds jx Megadrive à 200 F (Sonic, etc.). **Vincent DERAHARONIAN, 5, rue ou Gal. de-Gaulle, St-Martin-de-Nigelles, 28130 Maintenon. Tél. : 37.82.75.51 (17 h et W.E.).**

Vds Mega D + 12 jx, TF 3, Aleste, S of Rage, Alien Storm etc. : 2 200 F ou éch. ctre SFC. **Frédéric ROBERT, 6, allée des Roseaux, 77515 Pommeuse. Tél. : (16-1) 64.03.96.32.**

Super affaire ! 3 jx MD (C/91) : Strider, Phelios, Mickey. Dès 150 F ! TBE. Poss. éch. **Raphaël TOUZE, Le Galion, 3, av. du Port de Plaisance, 83000 Toulon. Tél. : 94.03.36.93.**

Vds Megadrive + 2 man + 11 jx (Sonic, Moonw. Asker, Mickey, Italia 90, Shinobi : 2 700 F. **Fabien SENTENAC, 4, allée Julien-Duvivier, 69100 Villeurbanne. Tél. : 78.94.25.13.**

Vds MD + 6 jx + 1 man, TBE, ss gar. (Jap.), Région Paris uniq. **Stéphane DAO, 109, bd Pasteur, 93120 La Courneuve. Tél. : (16-1) 48.36.89.97.**

Vds Megadrive neuve (ss gar.) + 2 man + 2 jx (Altered Beast et Sonic) le tt : 1 600 F à déb. **Romain SEIBEL. Tél. : (16-1) 45.67.19.61.**

Vds jx Megadrive : Sonic, Streets of Rage, Road Rash, Valis 3, Klax, Aero Blasters. **Arnaud LACOSTE, 126, rue Grande, 77430 Champagne-sur-Seine. Tél. : (16-1) 64.23.11.19.**

Vds Megadrive + 10 jx + 2 man. Px : 3 500 F à déb. **David MAILLOT, 14, Impasse Salengro, 33700 Merignac. Tél. : 56.34.41.67.**

Vds Mega + jx Px : 2 600 F à déb. Vds Game Boy + Nes + jx le tt : 1 300 F. **Yacine IDRISS, 54, pl. Georges-Lyssandre, 93140 Bondy. Tél. : (16-1) 48.49.14.32.**

Vds 9 jx Megadrive de 100 à 250 F (Shinobi, SH. Dancer, Tatsujin, Hellfire) le tt : 1 200 F. **Ismaïl LECONTE, D2, Résidence Ile Caroline, 94420 Le Plessis-Trevise. Tél. : (16-1) 45.94.34.00.**

Vds Mega Jap. TBE, an. 91 + 5 jx, sonic, Thundfor 3, Wondboy 3 + joy : px : 2 000 F. **Lionel DEBUISSON, 6, rue Saint-Denis, 57700 Neufchef. Tél. : 82.84.19.01.**

Urgent ! vds Megadrive + 3 jx (E-Swat, Thunder Force 3, Golden Axe), le tt à 1 000 F. **Patrice MIAOULIS, 5, rue du Languedoc, 93290 Tremblay-en-France. Tél. : (16-1) 48.60.15.63.**

Vds Megadrive franç + 8 jx (Alien Storm, Ken etc.) val. : 4 930 F cédé : 3 100 F. **Régis CAFFIER, Résidence de l'Ayque, Bt. L2, 84100 Orange. Tél. : 90.34.60.72.**

Vds jx Megadrive : Golden Axe, Moonwalker etc. entre 200 et 250 F, état neuf. **Nils BENDIB, 12 ter, route de Fontenilles, 31470 Fonsorbes. Tél. : 61.91.29.37.**

Vds Megadrive jap. + 1 joy (gar. 4/92) + 5 jx : Foot, Mysic, Sonic, Moonwalker, Altered : 1 700 F. **Mourad GUEBLI, 4 ? rue Auguste-Renoir, 92160 Antony. Tél. : (16-1) 42.37.73.26.**

Vds ou éch. jx sur Megadrive : Thunder Force 2, Altered : 200 F et Basket, Italia, Populous : 250 F. **Serge KAELBLEN, 6, rue Barbeuf, 94500 Champigny-sur-Marne. Tél. : (16-1) 48.81.52.89 (ap. 18 h 30).**

Megadrive jap. (2 mois) + 4 jx (Mickey etc., px : 1 600 F) ctre PC Engine GT. **Adrien COT-VALLIN, 1, rue Curioz, 74100 Annemasse. Tél. : 50.92.44.99.**

Vds sur Megadrive : Street of Rage à 300 F ou éch. ctre EA Hockey ou Road Rash. **Tong LEE, 79, av. du Gal. de-Gaulle, 94700 Maisons-Alfort. Tél. : (16-1) 43.78.52.00.**

Vds jx MD à 200 F. TBE. Poss. éch. ach. ts jx de Plate-Forme sur MD. **Nicolas MARCOIS, 1, rue du Dr. [illegible], 95190 Goussainville. Tél. : (16-1) [illegible] (ap. 18 h).**

Vds Mega 16 bits Jap. + 2 man. + 2 jx : 1 100 F. **Stéphane PHOUNSAMBAT, 43, rue Rodier, 75009 Paris. Tél. : (16-1) 42.82.01.34.**

Vds jx Megadrive : de 200 à 250 F : Golden Axe, Shinobi, Sonic, Strider, Monaco, Eswat, Mickey. **Florian LACHENAL, 46, Hameau des Charmettes, [illegible].**

Vds pour MD jx de 250 à 300 F : Strider, Maruel Land, [illegible], New Zealand, Wonderboy 3, etc. **Dominique [illegible], 18 bis, av. de Laon, 02200 Soissons. Tél. : [illegible].**

PC ENGINE

Vds Core Grafx TBE + [illegible] + cordon Amstrad et Hi-fi le tt : 700 F, [illegible] Paris. **Sébastien DUGUET, Tours. Tél. : [illegible].**

Vds Coregrafx2 + 5pleur + 2 man + Cyber Core, donne Power Drift. Px : [illegible] F. **Gérald. Tél. : 48.40.75.52.**

Ech. vds jx PC Eng. entre 200 et 250 F seul. proximité Avignon, Cavaillon. **François TRABALON, 352, allée des [illegible], 84300 Cavaillon. Tél. : 90.78.25.[illegible].**

Vds Nec : 500 F + [illegible] + 2 man. Super px ou vte sép. **David [illegible], rue de Mathurin-Reigner, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 47.34.73.78.**

Vds PC Engine + 2 jx : F1 Circus 91 et Beball : 1 190 F. **Stéphan HUREL, 2, Les Hauts-du-Rouve, 83330 Le Beausset. Tél. : 94.90.27.30.**

Vds Amstrad GX 4000 complète, TBE + 3 bons jx le tt : 500 F ou éch. ctre PC Engine, jx. **Mathieu JURGAWCZVUSKI, 171, chemin de Provence, 84320 Entraigues-sur-Sorgue. Tél. : 90.62.14.69.**

Vds Coregraphx + 10 jx + 5pleur + 2 man. (Form. Soccer, FM Tennis). Px : 2 600 F. **Yvon RINIE, 24, rue François-Mauriac, 67800 Hoenheim. Tél. : 88.62.10.22 (ap. 18 h).**

Urgent ! vds jx Core Grafx : Vigilante et Populous : 200 F pce ou éch. C.F. Soccer. **Jérôme RIZZI, Chaveria, 39270 Orgelet. Tél. : 84.35.52.37.**

Vds Nec + Cyber Core + radio-réveil FM + 127 tests Nec, Px : Génial : 750 F. **Stéphane DEGAND, 123, rue Louis-Blériot, Le biollay, 73000 Chambéry. Tél. : 79.69.11.09.**

Vds Core Grafx + 4 jx (Splatter House, Devil, Crash, PC, Kid, Parasol, Star) px : 1 900 F. **Florent, 75006 Paris. Tél. : (16-1) 43.54.91.61.**

Vds jx Nec : PC Kid 2, Ghouls & Ghosts, jx Megadrive : Arrow Flash, Monaco GP, etc. **Didier RANDOT, 2, rue Robert-Delaunay, 94000 Créteil. Tél. : (16-1) 43.77.55.46.**

Vds PC Engine + 3 jx : 600 F. Vds NES + 2 jx : 500 F. Vds jx Lynx : 140 F pce. Ech. jx. **Ozy KIDOUCHIM, 11, allée Georges-Rouaul, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.66.63.89.**

Vds jx Nec : Vigilante : 230 F, Chase HQ : 230 F. F1 Triple Battle : 200 F etc. **Jérôme BURON, 15, résidence Le Clos, 91370 Verrières-le-Buisson. Tél. : (16-1) 60.11.81.35.**

Vds Nec + 4 jx : Super Star Soldier etc. Px : 1 200 F ss gar. **Stéphane CHIU, 5, rue Henri-Feulard, 75010 Paris. Tél. : (16-1) 42.40.15.94.**

Vds Nec + CD Rom + 11 jx (2 CD). Val. : 6 300 F. Px : 5 500 F à déb. **Fabien DERANCOURT, 9, rue d'Alsace, 26130 Saint-Paul Trois-Châteaux. Tél. : 75.04.51.24 (ap. 18 h).**

Vds Core Grafx + 5 jx (Jackie Chan, Ninja Spirit). **Olivier FRANCOIS, 17, rue Lecomte de Lisle, 22100 Dinan. Tél. : 96.39.25.06 (à 12 h ou ap. 19 h).**

Vds nbx jx sur NEC (S. Debugger, Tonma, Veiges) : 250 F ou les 11 pour 2 400 F. **Benoit MAGRINA, 22, ruelle de la Vignerie, 78610 Le Perray-en-Yvelines. Tél. : (16-1) 34.84.89.23.**

Vds jx PC Engine TBE : Final match tennis : 250 F, Super Volleyball : 250 F. **Stéphane MINUTOLO, 550, rue Pariadis, bt. C3, 13008 Marseille. Tél. : 91.76.12.38.**

Vds PC Engine GT + 3 jx : 2 500 F et PC Engine + 1 jeu : 1 000 F. Ech. jx (cher. F1 Circus 91). **Cédric CUVELIER, 8, RN 45, Le Rosembois, 59550 Landrelies. Tél. : 27.77.72.50 (W.E.).**

Vds jx Nec de 100 à 200 F (Power Eleven Populous MR2 Dark Legend Ninja Spirit etc. **Philippe MALAQUIN, 1, av. de la Maye, 78000 Versailles. Tél. : (16-1) 39.54.06.83.**

Vds Core Grafx + 5 jx : Shinobi, PC Kid 2, Adventure Island, Japan-Warrior, Vigilante : 1 500 F. **Francis BAROTTE, 34, rue du Lot, 31100 Toulouse. Tél. : 61.40.72.02.**

Vds jx Super Famicom, Nec et Megadrive, éch. jx Néo-Géo. Ach. Mega CD et CD. **Stéphane. Tél. : 43.44.79.02.**

Vds Core Grafx + 10 jx (Dark Legend, PC Kid 2, Klax) : 2 500 F ou 1 jeu : 220 F, Console : 600 F. **Kristoff JACHIMCZAK, route de Longperrier, 77230 Dammartin. Tél. : (16-1) 60.03.48.32.**

Vds Nec + 6 jx : 2 100 F. Amstrad 6128 + moni. coul. : 2 000 F (+ 80 jx grat) + adapt. moni. Nec. **Johann LANTOINE, 36, rue Alengro, 62750 Loos-en-Gohelle. Tél. : 21.78.25.96.**

Vds lots de 75 jx Nec : 6 600 F, Bcp de ntés. **Grégory CHAREYRE, av. de la Promenade, 24570 Le Lardin Saint-Lazare. Tél. : 53.50.47.72 (ap. 19 h 30).**

Vds NEC + 7 jx, vds jx MD, à déb. sur Marseille, rech. Amiga, SFC, Salut ! **Jean-Michel CURCI, 3, rue du Maréchal-Fayolle, 13004 Marseille. Tél. : 91.34.15.40.**

Vds Nec CGX + 3 man. (1XE 1 Pro) + 8 jx (Gunhed 2 et 2, Foot), val. : 5 000 F, cédé : 3 500 F à déb. **Jérôme LEMAITRE, B.P. 101, 70000 Vesoul. Tél. : 84.75.13.40.**

Vds NEC PC Eng. + man + 9 jx (PC K 2, Popoulous, Jaki, Chan, Cadash etc.) val. : 4 030 F, px : 2 000 F. **Chaïb BOUJATTOUY, 21, rue d'Essling, 92400 Courbevoie. Tél. : (16-1) 43.34.51.82.**

Vds Core Grafx TBE + 10 jx (Tiger, Road, Power, Drift) val. : 5 200 F. Px : 2 500 F. **Emmanuel FRACHEBOIS, 5, rue des parisies, 70250 Ronchamp. Tél. : 84.20.68.29.**

Vds Nec PC Engine + 2 man. + 1 dbleur + 4 jx + Trans + Péritel, Bon état : 1 500 F. **FREDERIC Claude, 14, Beau Site, 67130 Wisches. Tél. : 88.97.83.00.**

Vds NEC Core + 5 jx (Cadash, Tiger Road) + dbleur + 2 man. Val. : 2 850 F, cédé : 1 290 F. **Jérôme TALLEUX, 34, route du Pavé des Gardes, 92310 Sèvres. Tél. : (16-1) 46.26.83.13.**

Vds NEC Core Grafx + 8 jx (PC Kid, Devil Crush, Tennis, Cadash) + 2 man : 2 300 F. **Fabien CHALUMEAU, 84, rue des Patis, 95520 Osny. Tél. : (16-1) 30.31.03.06.**

Stop ! urgent ! vds NEC Cor + 5 jx (Cadash, Champ, Wrest, Tiger Road) + dbleur + 2 man. val. : 3 050 F, cédé : 1 290 F ! **Jérôme TALLEUX, 34, route du Pavé des Gardes, 92310 Sèvres. Tél. : (16-1) 46.26.83.13.**

Ech. jx Nec (Shinobi, F. Soccer, etc.). Vds jx Sega (World Soccer etc. : 100 F). **Nicolas LARTIGUE, 5, villa Perreur, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.60.74.04.**

Vds NEC Core grafx (Noël 90) + man. + 4 jx (Ninja + Devil. + Vigilante + Aérob.) : 1 200 F. **Dara SIN, 15, rue Paul-Eluard, 78130 Les Mureaux. Tél. : (16-1) 34.74.52.57.**

Vds jx NEC de 200 à 280 F et L-Dis sur CD Rom : 280 F. **Thierry BIZET, 16, rue Saint-Exupéry, 59139 Wattignies. Tél. : 20.60.05.14 (ap. 19 h).**

Vds Core Grafx TBE + 3 jx ou éch. ctre Megadrive Franç. : 1 000 F + jx, très urgent. **Loïc BONNAL, 12, impasse des Rosiers, La Vignette, 48000 Mende. Tél. : 66.65.13.76.**

Vds NEC + 4 jx (Form, Soccer, SS. Soldier) + Man. TBE : 1 100 F ou jx sép. : 150 F à 250 F. **Khiem LUONG, 1, rue John-Lennon, 78180 Montigny-le)bx. Tél. : (16-1) 30.64.00.44.**

Vds Core Grafx + 6 jx (PC Kid, Popoulus, Chase HQ, Out Run, Bomber Man, Japan Warrior) : 1 200 F. **Daniel TRACHINO, 122, av. des Géraniums, 06190 Roquebrune Cap-Martin. Tél. : 93.57.32.87.**

Vds CDROM + 1 jeu Nec : 2 100 F, Adapt. superg. : 250 F. Vds jeu CD : 250 F. Gamegear : 500 F. **P. NALLIMO, 1, impasse les Malines, 91090 Lisses. Tél. : (16-1) 60.86.23.25.**

NEC + Jacky Chan + Ninja. S + S. Soldier + Klax + PC Kid 2 + Rabio Lepus : 1 500 F ou 200 F/jeu. **Alexis ISICATO, La Grange de Vif, 38450 Vif. Tél. : 76.72.69.51.**

Vds NEC Core grafx + 7 jx : 2 300 F ou 250 F 1 jeu et 700 F la console. **Loïc BOYER, 110, av. de Chabeuil, 26000 Valence. Tél. : 75.42.59.66.**

Le Club NEC Officiel. Vds Consoles PC Engine & Core Grafx + 1 jeu + 1 an d'adhésion : 650 F. **Club NEC, 517, rue La Fontaine, 62110 Henin-Beaumont. Tél. : 21.75.53.89.**

Club NEC 69 cher. Adhérent, vds jx NEC : 250 F pce (PC Kid, Foot, Tennis, Alice, Golf) etc. **Club NEC 69, Lyon. Tél. : 78.39.31.41.**

Vds pour NEC : Joy : 100 F + jx : 200 F ! : Final Match Tennis, Jacky Chan, Gunhed, Devil Crush. **Matthieu CAHN, 24, rue Barbet-de-Jouy, 75007 Paris. Tél. : (16-1) 45.50.28.25.**

Vds PC Engine + 2 man. (dont XE1, Pro) + 5tupleur + 3 jx : 1 800 F. **Pascal DUFOUR, 355, cité des Blés d'Or Esc. : E 93150 Blanc-Mesnil. Tél. : (16-1) 48.68.41.51.**

Vds PC Engine + CD Rom 2 + 9 jx (4CD) + adapt. SGFX, val. : 9 000 F. Px : 4 300 F. TBE. **Patrick LAVAUD, 7, allée des Acacias, 77360 Vaires-sur-Marne. Tél. : (16-1) 60.20.44.70.**

Vds Core Grafx + 5 jx : 1i300 F. Vds Mappy sur Game Gear : 80 F Tennis sur Game Boy : 80 F. **Tuan NGUYEN MINH, Rési. Logirem, 2, rue de Follereau, Aix-en-Provence. Tél. : 42.20.21.08.**

Vds Core Grafx neuve 3 mois, peu servie jx Veignes + Baman px : 900 F. **Guillaume PARRA, chemin du Pech. Ste-Eulalie, 11170 Alzonne. Tél. : 68.76.90.04.**

Vds NEC + 11 jx (PC Kid 2) Son Son. 2, R-Type, jacky Cha., etc. : 3 000 F. **Frédéric SERRA, 2, rue Auger, 92120 Montrouge. Tél. : (16-1) 40.92.80.43 (ap. 18 h).**

Vds jx NEC : 250 F PCE, Chase HQ, Barumba, PC Kid). **David HORNY, 24, rue de Nancy, 68260 Kingersheim. Tél. : 89.52.18.78.**

Vds Core Grafx + 7 jx (FM Tennis, Deadmoon, Power Eleven, Ninja Spirit) px : 1 400 F. **Stéphane DAMATO, 12, rue du 8 Mai 45, 78410 Aubergenville. Tél. : (16-1) 30.91.16.22.**

Vds Core Grafx + CD Rom + 2 jx CD + 1 jeu sur carte. Gar. 10 mois. Px : 3i500 F. **Jean-Luc LEIDLI (Club NEC), 18, cité des Horbois, 62141 Evin-Malmaison. Tél. : 21.77.88.09.**

Vds jx Coregrafx et Super Grafx P47 : 150 F, 1941 : 380 F + jx Super Famicom actraiser : 450 F. **Valéry VERPILLOT, 2, rue d'Eauze, 64000 Pau. Tél. : 84.39.32.**

Vds Coregrafx + 6 jx ou éch. ctre A500 Px : 2 500 F val. : 3 600 F. TBE. **Arnaud ou Alex PEUCH, 3, lot les Aliziers, Chemin de l'Ancienne Cure, 33370 Tresses. Tél. : 56.30.25.58.**

Urgent ! vds sur Core Grafx : SCI, Final Soldier, Doramon, Operation Wolf, Final Soldier, etc. de 180 à 250 F. **Vivien VERBRUGGE, 17, rue du Cèdre, 14280 St-Contest. Tél. : 31.94.46.21.**

SUPERGRAFX

Vds Supergrafx + 7 jx (G 1 G, Ninja Spririt, Héro Tonma, ST Dragon, etc.) : 1 800 F. **Nicolas BOUQUET, 30, av. Boccace, 84000 Avignon. Tél. : 90.85.66.31.**

Vds Supergrafx + 1 jeu : 1 100 F. Vds jx SGX de 200 à 300 F. **Grégory GOLDBERG, 18, allée du Cléau, 91190 Gif-sur-Yvette. Tél. : (16-1) 60.12.35.83.**

Vds jx Aldynes : 280 F (1 mois) ou éch. ctre 1941, G. Zork G. and. G. Bost. **Fabrice MANGIN, 29, av. du Gal. de-Gaulle, 18230 Saint-Doulchard. Tél. : 48.69.05.46.**

Vds Supergrafx + CD Rom + Rau 30 + 3 CD (Vazi S3, JB Harold, Avenger) + Soccer + Rastan 2, px : 3 900 F. **François GUILLEN, 45, rue Smith, 69002 Lyon. Tél. : 78.42.86.20.**

Vds Super Grafx + 7 jx (PC Kid 2 Grandzort 1941) val. : 5 000 F. Px : 3 000 F. **Samuel MARTINELLO, 1, place Notre-Dame, 38000 Grenoble. Tél. : 76.54.05.42.**

Vds Supergrafx, TBE + 2 man. + 5pleur + 3 jx (1941, Aldynes, Blodia). Px : 1 550 F. **Christophe KAGOTANI, 64, rue Velpeau, 92160 Antony. Tél. : (16-1) 46.68.43.79.**

Vds GX 4000 + 2 jx TBE. Px : 450 F. **Nicolas AUBERT, rue Bohard, Le Guesney, 27800 Brionne. Tél. : 32.44.93.15.**

Vds Supergrafx + 6 jx (Formation Soccer, Devil Crash etc.) : 2 300 F TBE. **Etienne ROUVERAND, 30, rue Francine, 78450 Villepreux. Tél. : (16-1) 34.62.48.92.**

Vds SPGX + 13 jx + Quint + 2 man : 4 000 F ou éch. ctre CD Rom Nec 2 + man + jx. **Joseph BALOGOG, La Martinerie, 16140 Villejésus. Tél. : 45.21.25.79 (ap. 19 h).**

Vds Super Grafx ss gar. + 2 man. + 1 dbleur + 7 jx (Final Match Tennis, Aldines etc.). **Vincent GIRCOURT, 29, VIlla Daniel, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.89.70.52.**

Vds Supergrafx + 7 jx (Hit the Ice, PC Kid 2, ST Dragon, Batle Ace) Px : 1 500 F à déb. **Fabien SOUFFIR, 17, rue Lou de St-Just, 95270 Chaumontel. Tél. : (16-1) 34.71.05.96 (19 h).**

Vds Supergrafx + 11 jx : Son Son II, Final Match Tennis, Dead Moon : 2 500 F. **Yacine BAKOURI, BP 4, 89230 Pontigny. Tél. : 86.47.54.24.**

Vds Supergrafx + jx + 2 man. le tt : 2 300 F. **Michel MATHIS, 2, rue de l'Ecole, 67610 La Wantzenau. Tél. : 88.96.20.54 (ap. 19 h 30).**

Vds Supergrafx + 6 jx + 5pleur + 2 man. Px : à déb. **André ANTOLINI, 8, rue des Foulques, 67150 Erstein. Tél. : 88.98.80.03.**

Vds SP Grafx (BE) + 9 jx (1941, Soccer, Goulhs, Wonderboy 2, etc.) Px : 3 000 F. **Olivier. Tél. : 47.81.71.77.**

Vds Supergrafx + 4 jx val. : 3 200 F. Px : 1 200 F, état neuf. **Bruno GUILLEMIN, 2, rue Saint-Exupéry, 92360 Meudon-la-Forêt. Tél. : (16-1) 40.94.02.81.**

Vds Super Grafh-X + 5 jx + adapt. 5 joueurs + XE-1 Pro le tt : 2 000 F. **Johann ALBORELLI, 69, av. du gal. Horne, 59300 Valenciennes. Tél. : 27.42.06.45.**

Vds SGX + 11 jx + Qtpleur (5 jx SGX + PPlous, Ninja Spirit, Chase-HQ etc.). Px à déb. **Cyril SEBILLE, 5, rue des Bains, 70000 Vésoul. Tél. : 84.75.50.85.**

Vds Supergrafx + 6 jx + Quint. + 2 joys : 2 000 F ou éch. vs SFC + 2 jx. Vds GG + 4 jx : 1 200 F. **Fabrice BINET, 36, les Cirollières, 91770 Saint-Vrain.**

Vds Supergrafx + 15 jx + Pro 1 : 4 500 F ou éch. Néo Géo + 2 jx + 2e man + Memory Card. **Alexandre LAUNAY, 23, rue du Moutier, 95300 Ennery. Tél. : (16-1) 30.73.04.83.**

Vds Supergraf + jx NEC (Aldynes, Granzork, Cadasa etc.) le tt : 2 000 F ou vds jx sép. **Richard BARDEL, Hameau de Bélintot, 76360 Bouville. Tél. : 35.91.40.20.**

GAMEBOY

Vds Game Boy ss gar. + Tetris + écout. + câble Link : 450 F. R-Type : 150 F à déb. **Jérôme BONJOUR, 38, av. de l'Amiral-Lemonnier, 78160 Marly-le-Roi. Tél. : (16-1) 39.16.07.48.**

Vds pour Game Boy dble Dragon et Solar Striker à 150 F pce (neufs). **Nicolas KLAIN, 23, rue Jacques-Hillairet, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 43.42.07.41.**

Vds Game Boy + Light Boy, sacoche, ampli Nintendo + 22 jx : 2 000 F. **Mathias FRYDE, 17, rue St-Gilles, 75003 Paris. Tél. : (16-1) 42.78.67.31.**

Vds jx Gameboy : Chase HQ, Skate ardie, Bubble Ghost. **Bertrand SADDIER, rte de Châtillon, 74300 Thyez. Tél. : 50.98.51.13.**

Urgent vds Game Boy + access. (Tetris, Game Link, Game Light, écouteurs) + 5 jx (Robocop, Mickey Mouse 2, SMB, Dragon's Lair, Spiderman) : 1 300 F ou jeux à l'unité : 175 F. **Gildas LACROUX, 56000 Vannes. Tél. : 97.40.84.38.**

Vds Game Boy + 6 jx + écout. + pile + emb. cédé : 1 000 F. Vds jx Sega 16 bits + J. Famicom. **Adel. Tél. : 42.52.44.96.**

Batman, Ducktales, F1 Race, Kwirk, Fortress Offear, Gargoy Les Quest, Tetris, Asmikworld. Le tt : 1 000 F. **Pierre BOURCIER, 10, passage de la Bouverie, St-André-les-Vergers, 10120 St-André. Tél. : 25.78.42.78.**

Vds jx Game Boy : Robocop, Batman etc.) Px : entre 150 et 200 F. **Benjamin VERNOUX, 99 bis, Impasse, av. Jean-Moulin, 26100 Romans. Tél. : 75.02.44.82.**

Vds Game Boy + 10 jx (contra castel 12 Fantasy Mario) : 1 500 F ou éch. ctre Megadrive + 2 [...] **[...]manuel BENITAH, chemin de Bon Ren[...] 13190 Allauch. Tél. : 91.68.37.37.**

Vds Game Boy + 4 jx (R-Type, Buss B, Bura[...] Tetris, val. : 1 300 F, px : 800 F. **Aurélien F[...] 2, impasse Victor-Hugo, 95130 Franc[...] Tél. : (16-1) 34.14.02.10.**

Vds Game Boy + Tetris + Garg. Quest + acc[...]les : 539 F. **Sédrick LEZIN, 26, rue F.-Gir[...] 77350 Le Mée-sur-Seine. Tél. : (16-1) 64.0[...] (ap. 19 h).**

Stop ! vds Game boy + 4 super jx (Db Drago[...]rio Land, Dr Mario et Tetris) : 990 F. **Loren[...] LANGER, 25B, rue Basse D'Ingré, 450[...]léans. Tél. : 38.81.24.56.**

Vds Game Boy (Noël 90) TBE + 7 jx : Mari[...] DC Mario, Firace, Spickerman, Batman, Db[...]gon : 1 000 F. **Yann BLOND, 12, rue C[...] Beaudelaire, 95150 Noisy-le-Sec. Tél. [...] 1) 48.40.92.85.**

Vds Game Boy + 4 jx (Mickey Dangerous db[...]gon Mario Land Tetris) px : 700 F. **Mickaël [...] 17, rue Gaston-Dourdin, 93200 Saint-[...] Tél. : (16-1) 48.26.09.02.**

Vds Game Boy + Tetris + S.M. Land + Golf. T[...] 700 F. **Pierre CHAUSSARD, 2, rue Berthe[...]zot, Saint-Vallier. Tél. : 85.57.56.48 (ap. 17[...]**

Vds Game Boy + 1 jeu (Tetris) TBE. Px : 50[...]gent. **Paul AFONSO, 3, rue Henri-Dunant, [...] Toulouse.**

Vds Game Boy, TBE + 3 jx (07/91) + c[...] écout. Px : 690 F. Tél. : Jean-Philippe RO[...] 217, route de Lansargues, 34130 Vale[...] Tél. : 67.86.30.28.

Vds Game Boy TBE + 6 jx. Px : 1 000 F. **[...] SANCHEZ, 48, rue de Montfort, 78190 Tr[...] Tél. : (16-1) 30.66.71.38.**

Vds GB + SML, Tetris ou Solarstriker : 40[...] 140 F l'un. **Benoît CORTES, 10, rue du [...] Griffon, 91330 Yerres. Tél. : (16-1) 69.83.3[...]**

Vds Game Boy + 3 jx (Gargoyle's Quest, [...]lins 2, Alleyway, TBE. Px : 800 F. **Julien [...]TER, 14, rue de l'Alme, 69001 Lyon. [...] 78.27.74.12.**

Vds à 150 F jx Gameboy (Buraï Fighter, Fort[...]fear, Robocop, Ducktales) avec bte et nt. V[...] **HALBOT, 112A, route de Dom, 59112 Amm[...]lin. Tél. : 20.86.65.89.**

Game Boy TBE + 6 jx (Wold Cup, Mario, Te[...] Dragon, Alleways, écout., câble Link le tt : [...] **Romain DUBOCK. Tél. : 35.46.71.51 (ap. 1[...]**

Vds Game Boy + 5 jx : Batman, Duke, Tales, [...] Mario Land, Gargoylesquest, Tetris, Fortr[...] Fear : 1 300 F (à déb.). **Mickaël CORIAT, 3[...] du Japon, 31400 Toulouse.**

Vds Game boy déc. 90 ss gar. + 6 jx TBE[...] 1 940 F. Px à déb. Urgent. **Christophe POG[...] 4, cour des Enchanteurs, 95800 Cergy [...] Christophe. Tél. : (16-1) 30.73.26.01 (r[...]deur).**

Vds 11 jx Game Boy : 120 F pce ou 6 jx : 650 [...] et not. **Michel MARCHAL, 34, av. Blanche, [...] Villemomble. Tél. : (16-1) 48.55.24.76.**

Vds jx Game Boy TBE : 220 F les 2 : Tennis e[...] Cher. Sonic sur Game Gear. **FREDERIC D[...] 39, rue Rosa-Bonheur, 77000 La Rochette. [...] (16-1) 64.37.55.53.**

Vds Game Boy + écout. + piles + 4 jx (Tetris + [...]fighter + World Cup + Baloonkid. Px : 700 F + [...] 2 joueurs + bte not. **Samuel CHEMLA, 50, r[...] Laborde, 75008 Paris. Tél. : (16-1) 45.22.[...] (entre 18 h et 20 h).**

Vds Game Boy + câble Linx + écout. + 3 jx ([...] Supermario, Castlevania) px : 750 F. **N[...] BRUSCHI, Rés. Val-Pins, bât. H12, bd du[...]phore, 13015 Marseille. Tél. : 91.96.27.46.**

Vds Game Boy neuve ss gar. + Tetris Mario [...]cros, Maniacs et Magnifer : 700 F. **Gilles [...]BERT, 11, rue Maurice-Berteaux, 78540 [...]nouillet. Tél. : (16-1) 39.71.67.97.**

Vds Game Boy complète ss gar. : 400 F + [...] 100 F pce. Vds clavier CPC 6128 + jx : 600 F[...] **gory BERNARD, 37, allée Jean-Giono, [...] Evry. Tél. : (16-1) 60.78.25.37.**

Game Boy + 2 jx Tennis et Buraï Faiter D[...] 690 F le tt vite ! (pile neuve). **Nicolas DUALE[...] 120, bd Vincent Auriol, 75013 Paris. Tél. [...] 1) 45.86.24.62.**

Vds Game Boy + Light Boy + 7 super jx ([...] Contra, Gargoyle's, Tennis, Gremellins 2, D[...]rio). **Joseph CHEMALI, 20, rue de la Fédéra[...] 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.77.71.66.**

Vds Game Boy + 4 jx + piles neuves + écout. c[...] 990 F. **Rado RANDRIANARIMANANA, 3[...] Charles-Péguy, 28000 Chartres. [...] 37.36.73.67.**

Vds Game Boy bte complète peu servie + Te[...] Supermarioland : 400 F à déb. **Thomas PE[...]JEAY, 13, rue Jules-Lagneau, 57000 Me[...]blon. Tél. : 87.63.57.94.**

Vds Game Boy + jx (Buraï Fighter, Solar Strike[...]per Load Runner, Tetris) : 700 F (val. : 1 2[...] **Rodolphe GARNIER, 6, rue de Coulmiers, [...] Nantes. Tél. : 40.74.99.56 (ap. 18 h).**

Vds ou éch. jx Game Boy : 140 F pce (Hyperio[...]

petites annonces

ner ou Ducktales) cher. Megam. Cast. **Christophe VALLOT, Allée des Platanes, 77177 Brou-sur-Chantereine. Tél. : (16-1) 64.26.45.96.**

Vds Game Boy + 5 jx TBE : 800 F ou éch. ctre Game-Gear. **Jean-Mathieu LASALARIE, 30, bd Edouard-Herriot, 13008 Marseille. Tél. : 91.77.16.39.**

Vds K7 Game Boy : Kwirk, Super-Marioland, Tetris : 150 F pce. **Hélène HERVE, 51, rue de Passy, 75016 Paris. Tél. : (16-1) 45.24.59.85.**

Vds Game Boy + jx : 150 F pce. Game Boy : 590 F avec 4 jx. **Jim HELIOT, 2, Sentier des Bourgets, 77940 Montmachoux. Tél. : (16-1) 60.96.13.61.**

Vds Game Boy ss gar. + Linke + écout. + Carry All Tetris + Mario, Picsous, Invasoccer, W.Cup + bte + docs : 850 F. **Marc DI ROSA, Résidence Hellena, 22, chemin de Billette, 83300 Draguignan. Tél. : 94.67.10.55.**

Vds Game Boy + Tetris + Super Mario + câble : 500 F port compris. Vds NEC III + 2 joys + 5pleur + Cybercoree + PC Kid II ou éch. les 2 consoles ctre Super Famicom, à saisir ! **Jean-Philippe ALLAIN, 9, av. Lebizet, L'Arboux, 30110 Lagrand-Combe. Tél. : 66.34.39.72.**

Vds jx Game Boy TBE : Super Mario Land, Gargoyle Quest, F1 Race et dble Dragon : 155 F pce et 300 F les 2. **Michaël LE BORGNE, Lanveur Plouneour-Trez, 29890 Brignogan-Plages. Tél. : 98.83.91.39.**

Vds Game Boy + Vidéo Link + 8 jx + écout. + docs + 4pleur, val. : 2 800 F, cédé à 1 700 F. **Thomas JULLIEN, chemin de la Muselière, Les Humberts, 69380 Dommartin. Tél. : 78.43.50.50.**

Vds Game Boy + 5 jx (SM, Gargoy les Q. Spiderman, D.D. Tetris) + écout. et Gamelink le tt : 1 000 F. **Thierry de RANCOURT, 536, rue de Thizy, 69400 Villefranche-sur-Saône. Tél. : 74.68.74.92.**

Vds Game Boy + Motocross Maniac TBE ss gar. + Tetris etc. : 590 F. **Ramzi DJELASSI, 98, av. Victor-Hugo, 92100 Boulogne-Billancourt. Tél. : (16-1) 48.25.12.50.**

Vds Game Boy + 5 jx + connecteur (TBE) : 600 F. **Franck CATON, 25, av. de la Div. Leclerc, 94230 Cachan. Tél. : (16-1) 46.65.27.66.**

Vds Game Boy + dble Dragon + Mario Land + Tetris + Boulder Dach : 900 F, TBE. **Benjamin CARON, 3, rue de la Boyère, 06560 Valbonne. Tél. : 93.65.29.89.**

Vds Game Boy + Tetris + Super Mario TBE, px : 500 F. **Jérôme GUY, 28, route de la Forge, 01810 Bellignat. Tél. : 74.77.94.69.**

Game Boy + 7 jx + câble Link + écout. + Game Light ss gar. TBE, px : 1 200 F. **Sylvain GEFFROY, 6, rue Lamartine, 82000 Montauban. Tél. : 63.20.28.28.**

Vds Game Boy + 8 jx : Mario, Batman, Tortues, dble Dragon etc. : 1 300 F. **Marc BERNET-ROLLANDE, 15, rue Roquépine, 75008 Paris. Tél. : (16-1) 42.66.06.36.**

LYNX

Vds Lynx + 3 jx + matériels + pare soleil : 990 F. Vds NES + 1 jeu (dble Dragon) : 450 F. **Cyril CERMAN, 7, allée Saint-Martin. Tél. : 45.94.12.61.**

Vds Lynx + 4 jx + adapt. sect. pour 1 000 F (port compris). **Jean-Christophe DISLAIRE, 6, rue Romain-Rolland, 59172 Roeulx. Tél. : 27.32.07.44.**

Vds Lynx + 7 jx + adapt. Pensez à Noël. **Mathieu REPAIN, 7, rue Gustave-Flaubert, 78190 Trappes. Tél. : (16-1) 30.62.31.11.**

Vds Lynx + Comynx + Transfo + Kit Case + Warbird + Blue Light Ning + Sime Wold + Chips Challen : 900 F. **Nicolas BRONARD, Impasse Jean-Jaurès, 95540 Méry-sur-Oise. Tél. : (16-1) 34.64.84.06.**

Vds jx Lynx (B. Ligthning + Qix) + éch. ou ach. Pin's Lynx. J'ai Ninja Gai Den APB). **Marce-Emmanuel FOUCART, 25, rue Pierre-Curie, 94200 Ivry-sur-Seine. Tél. : (16-1) 46.70.45.71.**

Vds K7 Lynx neuve blue Lightning à 100 F. **Stanislas FONTAINE, 37, rue de la Favorite, 69005 Lyon. Tél. : 72.32.05.80 (ap. 18 h).**

Vds Lynx + 3 jx : 600 F (achat Le 08/91) ou éch. ctre 1 Neo-Geo (Puzzled). **Cyrille LEMAITRE, 2, impasse paul-Feval, 35230 St-Erblon. Tél. : 99.52.37.73.**

Vds sur Lynx : Chip's Challenge TBE (bte + not.) Px : 120 F port compris. **Simon FLEISCHMANN, 33-2, rue Antoine-Lumière, 69150 Décines. Tél. : 78.49.58.21.**

Vds Lynx + California Games Blue, Ligthning et Road Blaster px : 900 F. **David AMMAR, bd Henry-Croci, La Barrasse, 13000 Marseille. Tél. : 91.36.29.37.**

Vds Lynx + 9 jx + malette + pare-soleil + Adapt. + Comlynx. TBE : 2 400 F. **François POLI, 23 bis, rue Lesacq, 95110 Sannois. Tél. : (16-1) 39.82.03.76 (sam./dim.).**

Vds Lynx + Comlynx + adapt. + 2 jx, le tt ss gar. 10 mois, px : 1 000 F. **Loïc LE MOLLER, 62 bis, rue de la Terre noire, 29000 Quimper. Tél. : 98.53.54.52.**

Tu rapes tout ! Lynx + Gauntlet + California Games + adapt. Secteur + Casque : 950 F. **Nicolas THEVENET, 9, rue N.-Flamel, 75004 Paris. Tél. : (16-1) 48.87.01.91.**

Urgent ! vds Lynx complète + 8 jx : 1i400 F. **Christophe BRES, 15, route de l'Aruan, 33640 Beautiran. Tél. : 56.72.51.46.**

Vds Lynx : 1 200 F + 4 jx. **Christophe DUBOIS, 9, allée des Thuyas, 77420 Champs. Tél. : (16-1) 60.29.92.95.**

Urgent vds ou éch. Lynx (Blue L., Road B., Slime W.) 850 F à déb. ou ctre Gamegear. **Nicolas CAZAUX-ROCHER, 21, rue de la Grange Colombe, 78120 Rambouillet. Tél. : (16-1) 30.41.06.88.**

Vds Lynx + California Games (4 jx) + Slime World + Alimentation etc. BE : 800 F. **Richard RODRIGUEZ, 11, allée de Béziers, 69190 Saint-Fons. Tél. : 78.67.35.17.**

Vds jx Lynx : 120 F chq (Rygar Bl. Light, Palland, Chip Challenge). **Laurent BERGER, 6, ch. des Chauves, 06650 Opio. Tél. : 93.77.27.47.**

Vds Lynx + 6 jx (Sline World, Blue Lightening) : 1i600 F à déb. Transfo. + gar. **Jean-Marc LEVRANGI, 34000 Montpellier. Tél. : 67.58.74.30.**

Lynx + 9 jx + Alim., Sect. + câble Comlynx + adapt. Auto + Pare-soleil + Sac de transport : 2 000 F. **Benoît DELPIERRE, 4, allée des Cèdres « Le Monastère », 92410 Ville-d'Avray. Tél. : (16-1) 47.09.51.76.**

Vds Lynx neuve + sacoche + 1 jx + Pare-Soleil + adapt. : 800 F. Vds jx : Gates of Ze. + Gauntlet + Electrocop + 2 jx : 800 F. **Gaël LESCALIER, 15, rue de la Noë, 22400 Lamballe. Tél. : 96.31.97.22.**

Vds Lynx neuve + 4 jx (California Games) + Adapt. secteur (emb. d'origi.). **Joris FABRIZZI, 20, rue des Marronniers, 54960 Mercy-le-Bas. Tél. : 82.89.60.19.**

Vds Lynx (4 mois) + Klax + Cal Game + R.Squash + R.Blaster + Gauntlet + Adapt. + Malette : 900 F. **Pierre MICHEL, Appt. 301, 42, Crs, B.-Pascal, 91000 Evry. Tél. : (16-1) 60.77.41.24.**

Vds ou éch. Lynx + 5 jx (Xeno, Blue Light, Electo, etc.) + secteur + Comlynx. Px : 1 400 F. **Denis DEBRUYNE, 5, rue de la Vallée, 59126 Linselles. Tél. : 20.46.21.57.**

DIVERS

Vds NEC GT Turbo + 3 jx (Afterburner, Devil Crash, Batman) + Transfo, Ach. Avril 91 : 2 000 F à déb. **Marc BESSON, 17, rue Chateaubriand, 63120 Courpière. Tél. : 73.53.06.60.**

Vds Turbo GT + 1 jeu au choix (Tennis, PC Kid, Volley, Sokoban, Kick) : 1 900 F. **Nicolas BERNARD, 18, allée Claire-Fontaine, 30400 Villeneuve-les-Avignon. Tél. : 90.25.01.01.**

Vds PC Engine GT + 2 jx au choix + mallette de rang, ss garantie : 2 200 F. **Flavien CARRIERE, allée de la Pinède les Essaillons, 26110 Nyons. Tél. : 75.26.16.09.**

Nec et Turbo + 1 j., TBE, 1 600 F, ss gar. + jx divers : 150 F pce. Salut ! **David NJITOCK, 55, bd Michelet, 93130 Noisy-le-Sec. Tél. : (16-1) 48.40.70.89.**

Vds Turbo GT + 2 jx (Vigilante, Super Volleyball) : 1 990 F. Vds console yeno + 2 jx : 150 F. **Alexandre THIERY, 6b, rue jacques-Lemercier, 78000 Versailles. Tél. : (16-1) 39.55.05.47.**

Vds Moni. coul. Philips, val. : 2 000 F. Px : 5 900 F. **Yohann DE PRAETERE, Lille. Tél. : 20.27.25.08.**

Vds Gamegear + 2 jx (Colums, Shinobi) état neuf. Px : 950 F. Vds SD Greatbattle (SFC) : 100 F. **Eric KREMP-BOUILLIEZ, 41, 3e av., 60260 Lamorlaye. Tél. : 44.21.29.45.**

Vds sur Atari 2600 et 7800 K7 à 40 F (Winter Games, Outlaw) (13 jx). **Nicolas LEBOT, 56, rue des Violettes, Saint-Sébastien-sur-Loire. Tél. : 40.34.86.75.**

Game Gear + Columns + Shinobi + SP Monaco GP + Prise secteur : 1 000 F. **Jimmy SINIE, 15, Hameau de la Chaloupe, 91650 Breuillet. Tél. : (16-1) 64.58.54.05.**

Ch. Contact sympa sur Famicom, éch. Goemon ctre EDE. Ech. jx. **Sébastien VIAUD, 493, parc de Cassan, 95290 L'Isle-Adam. Tél. : (16-1) 34.69.08.79.**

Vds Super Famicom + F-Zéro : 2 000 F à déb. Ech. jx Super Famicom. **Marc SELLAM, 5, rue Marx-Dormoy, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.05.69.22.**

Vds SFC + 5 jx (Populous, SD Greatbattle, Final-Fight) : 30 F. **Vincent PRADEL, 4, rue Diaz, 92100 Boulogne-Bilt. Tél. : (16-1) 48.25.68.75 (ap. 19 h).**

Vds jx NEC ou éch. ctre jx SFC poss. F. Soccer Final Match etc. Cher. Area 88 sur SF. **Christophe BOYADJIAN, 28, av. de Stalingrad, 92700 Colombes. Tél. : (16-1) 47.84.96.89.**

Urgent ! vds Atari 2600 + 4 jx (Digoug, Foot, Centiped, Battlezone) px à déb. **Grégoire LEFRANC, Place de la Bouveries, 73330 Pont de Beauvoisin. Tél. : 76.32.88.85.**

Vds Game-Gear + Columns : 850 F ss gar. (sept. 91). **David LANDRY, 4, allée des Lavandes, 44300 Nantes. Tél. : 40.40.44.73.**

Vds jx MD Mickey : 250 F, Gynoug : 250 F, Osmatujin : 190 F pour l'achat de 3 jx un jeu en cadeau. **Cyrille COULOMB, 4, rue Emile-Hinzelin, 93250 Villemomble. Tél. : (16-1) 48.94.28.64.**

Atari 2600 VCS + 3 jx + 2 man. + adapt. Px à déb. **Nabil AHRAOUI, 3, rue Jean-Moulin, 28230 Epernon. Tél. : 37.83.62.88.**

Vds MSX Yamaha CXSM2 Musical + Clavier + logs Musicaux. Px : 1 500 F. **Patrick BOETCHEVITCH, 161, rue André-Gide, 77176 Savigny-le-Temple. Tél. : (16-1) 64.41.79.15 (ap. 18 h).**

Vds CBS (bon état) + 7 jx (Popeye), QBert) ou éch. NES/Game Boy (+ Super Mario). **Frédéric BOFFY, 1, Sq. de Stockholm, 35200 Rennes. Tél. : 99.53.73.92.**

Vds Gamegear + Shinobi + Colums + 6 accus : 900 F. Vds : Aéro, B. Ball : 200 F, Populous : 250 F. **Romain LACAZE, 7, bd Calmette, 30400 Villeneuve-les-Avignon. Tél. : 90.25.14.39 (av. 20 h).**

Vds jx SFC : Gradius 3, Bombuzal, Populous, Darius Twin, Pro Soccer, Augusta Golf. Vds G. B. **Frédéric VOLKER, 7, cité Martignac, 75007 Paris. Tél. : (16-1) 45.55.05.75.**

Vds Atari 2600 + 3 jx + 2 man parfait état, cédé à 360 F. Urgent. **Gabriel MOULARD, Quartier Saint-Louis, 13180 Gignac-La-Nerthe. Tél. : 42.09.93.56.**

Vds Moni. Coul., Philips. TBE : 890 F et Castelvania 4 sur Famicom : 490 F. Laurent [illegible] **47, rue Michel-Simon, 51100 [illegible] 26.36.38.66.**

Vds Gamegear + 4 jx : 1 500 F. [illegible] Alien Storn, Sonic, etc. : 300 F [illegible] Shinobi. **Janal ELABBASSI, 22, rue [illegible] 75018 Paris. Tél. : (16-1) 46.06.[illegible].**

Vds 3 jx Atari 2600, Defender 2, Soccer [illegible] 150 F. **Jérôme BOURGEOIS, La Presle, [illegible] Conquet. Tél. : 98.89.04.65.**

Vds Console portable Gamate + 1 jx : [illegible] éch. ctre jx MD (Centurion ou Steel [illegible] **John CORMIER, 57, rue Charles-Fr[illegible] Gentilly. Tél. : (16-1) 45.46.25.80.**

Vds Gamegear + 4 jx : 1 300 F. Ach. [illegible] com. **Laurent DUTEL, 28, rue Maréchale [illegible] 13004 Marseille.**

Vds Atari 2600 + 2 man. + 9 jx [illegible] **1 000 F. Tél. : Patrick WOLFF, 8, [illegible] de-Gouvello, 67700 Saverne. [illegible].**

Vds Atari XE + 1 man + lect. K7 + [illegible] prs. Px : 800 F max. **David JESSINE[illegible] dins des Seignères, 13530 [illegible] 42.61.57.87.**

Vds Amstrad GX4000 + 4 jx ach. [illegible] 900 F ou éch. ctre autre console. [illegible] **ZET, 14, rue de Binges, 21560 [illegible] Tél. : 80.37.20.64.**

Vds Moni. coul. Thomson, 36 cm. [illegible] 1 200 F. **Philippe BOUVAT, Mas [illegible] 38121 Reventin-Vaugris. Tél. : [illegible] soir).**

Vds SGX + Grandzork. TBE : 1 [illegible] Gear. TBE + adapt. MS + jx MS et [illegible] TBE : 1 700 F ou éch. ctre S.F[illegible] **mas BARBIER, 7, chemin de La [illegible] nes, 93130 Noisy-le-Sec. Tél. 1) 48.49.39.59.**

Vds sup. Famicom + 2 man + 4 jx [illegible] 3 000 F éch. pos. ctre moni. coul. [illegible] **NU, 887, rue Maréchal-Gallieni, [illegible] Tél. : 35.37.29.90.**

Vds Atari 2600 + jx (Phoenix et Space[illegible] 600 ou 550 F. **Farid BENNOUR, [illegible] 332, 24100 Bergerac. Tél. : 53.[illegible].**

Vds Gamegear + 5 jx + adapt. secteur [illegible] val. : 2 400 F. Px : 1 600 F. Vite. [illegible] **35, rue de Paris, 94000 Créteil. Tél. 1) 48.98.42.63.**

Vds Atari 2600 + 5 jx Off The Wall, [illegible] tle, Zone Pac Man Space Invaders, [illegible] **bien LAPOUGE, 34, rue de Longpont, appt. 231, 91700 Villemoisson-sur-Orge (16-1) 69.04.75.66 (ap. 19 h 30).**

Vds MO5 + 5 K7 : 600 F, 21 K7 MICRO [illegible] K7, TO7-8-9 : 300 F ou 30 F pce. Vds MO. **Laglaine. Tél. : 40.96.13.75.**

Bon pour une annonce gratuite

Écrivez lisiblement en caractère d'imprimerie le texte de votre annonce (une lettre par case, une case pour chaque espacement) et ne cochez qu'une rubrique. Les petites annonces ne peuvent être domiciliées au journal : vous devez donc donner toutes les coordonnées utiles. Les petites annonces sont gratuites. Seules les annonces rédigées sur le bon à découper original de CE numéro, valable pour UNE seule petite annonce, seront publiées. Nous publierons prioritairement les annonces des lecteurs abonnés, qui joindront l'étiquette d'expédition de leur dernier numéro ou une demande d'abonnement. Nous éliminerons impitoyablement les annonces douteuses, susceptibles d'émaner de pirates. **La loi du 3 juillet 1985 (article 47) n'autorise qu'une copie de sauvegarde pour l'usage privé de celui à qui est fourni le logiciel. Toute autre reproduction d'un logiciel est passible des sanctions prévues par la loi. L'article 425 du Code pénal stipule que « la contrefaçon sur le territoire français est punie d'un emprisonnement de trois mois à deux ans et d'une amende de 6 000 à 120 000 francs ou de l'une de ces deux peines seulement ».** Nous vous rappelons enfin que les annonces sont réservées aux particuliers et ne peuvent être utilisées à des fins professionnelles ou commerciales.

à retourner à Consoles+ P.A. : 9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15. Consoles + n° 5

RUBRIQUE CHOISIE :

- ☐ ACHATS
- ☐ VENTES
- ☐ ÉCHANGES
- ☐ CLUBS

NOM :

PRÉNOM :

ADRESSE :

ajouter 16.1 pour Paris et R.P.

TÉL. :

MACHINES :

- ☐ PC Engine
- ☐ Megadrive
- ☐ Sega
- ☐ NES
- ☐ Gameboy
- ☐ Lynx
- ☐ Divers

ACHATS

Ach. Formation [illegible] ctre Ninja Warrior ou [illegible], 54, rue Davy, 75017 Paris. [illegible] (av. 20 h sauf W.E.).

Ach. Game Boy [illegible] Nicolas HRONCEK, 182, [illegible] Orléans. Tél. : 38.61.59.15.

Ach. Street of Rage [illegible] STEFANE Siong, Les Auches, [illegible] Annot. Tél. : 92.83.28.25 [illegible]

Rech. [illegible] Master System à [illegible] Marcelin-Albert, [illegible]

Cher. [illegible] 700 F max. Salah [illegible], 49100 Angers. [illegible]

Cher. [illegible] F. Ibrahim EL-[illegible], 75018 Paris. [illegible]

[illegible] 350 F maxi. Caro[illegible] Charles-Basquin, [illegible] 27.29.07.59 (ap. [illegible]

[illegible] 400 F. Michel CREPIN, [illegible] Asnières. Tél. : (16-[illegible]

[illegible] F (Bon état) pour sgx [illegible] à 200 F. Bastien AN[illegible] 69230 St-Genis-Laval. [illegible]

[illegible] Sonic, Street of Rage, Spi[illegible] Lakers-VS-Celtics. Sébas[illegible] bis, route de Saint-Omer, [illegible] 21.97.86.13.

[illegible] : Kun-Fu et Punch Out [illegible] Mickael LE ROUZIC, [illegible] 95370 Montigny-les-Cormeilles. [illegible] 39.97.39.52.

[illegible] Savoie si poss. Frédéric [illegible] Le Crozet, 74300 Scionzier. [illegible]

[illegible] franç. entre 150 et 250 F surtt [illegible] et Street of the Rage. Sébas[illegible] bis, route de Saint-Omer, [illegible] 21.97.86.13.

[illegible] (sans access.) à 300 F. Ach. [illegible] : 100 F pce. Pierre LARTI[illegible] du Parc, 95720 Le Mesnil-Au[illegible] 34.09.01.01.

[illegible] (Sonic ou Mickey + man) le tt : [illegible] Sonic : 200 F. Julien ROMAN, 1, al[illegible], 93800 Epinay-sur-Seine. Tél. : [illegible]

[illegible] SMB 1 & 2, Robocop, Batman, Sha[illegible] Kabuki QTM Fighter pr : 1 000 F (à [illegible] MOREL, Chemin des Rosiers la Pra[illegible] Saint-Médard-d'Eyrans. Tél. : [illegible]

[illegible] désespérément sur Master System : World [illegible] et Tennisace : 150 F pce. Benoît SEVES[illegible], rue de Port Royal, 78470 Saint-Lambert-[illegible]Bois. Tél. : (16-1) 30.43.70.75.

Ach. jx vectrex de tx genres : 75 F pce. Erik JEAN-MARIE, 24, rue du 11 novembre, 78700 Conflans-Ste-Honorine. Tél. : (16-1) 39.19.89.04 (le soir).

Ach. jx pour Game Boy Moto Cross Maniac ou Duck Tales ou Word-Cup ou F1 à - de 120 F pce. Danielle HUGUET, 193, rue Joliot-Curie, 69005 Lyon. Tél. : 78.36.21.99.

[illegible] pour Megadrive (jusqu'à 200 F) sur Mar[illegible] FOUGERET, Les Bougainvilles, [illegible] de Bousquetier, 13012 Marseille. [illegible]

[illegible] 300 F. Urgent ou éch. Altbeast ! [illegible] 24, av. de la Commune de Pa[illegible] Garges-Lès-Gonesse. Tél. : (16-[illegible]

[illegible] 2 et Duck Tales entre 100 [illegible] ELLEOUET, Le Grand [illegible] 96.42.37.74.

[illegible] si poss. avec Alim. Sect. [illegible] CAUSERET, 19, av. du Gal [illegible] 45.38.69.01.

[illegible] avec alim. : 800 F [illegible] du Gal. Le[illegible] 45.38.69.01.

[illegible] Batman, Sonic, [illegible] Squadron. Julien [illegible] Ivry-sur-Seine. [illegible]

Ach. [illegible] GP, Spider Man, [illegible] (Alex Kid 4). Grégoire [illegible] du Loberon, 04100 [illegible]

Ach. [illegible] 200 F le jeu [illegible] LAPLANCHE, 22, rue Eug[illegible]

ECHANGES

Ech. Supergrafx + 10 jx ctre Megadrive + 10 jx et 2 joys ou Superfamicom + 5 jx. **Rodolphe GUERIN, 53, rue du Commerce, 49300 Cholet. Tél. : 41.62.58.39.**

Ech. Devilish et Shinobi sur Game Gear. Vte poss. Faire offre. **Patrick LOPEZ, « Gamarre Bas », 82440 Realville. Tél. : 63.93.15.51.**

Ech. sur NES Link (TBE) ctre Tetris ou Dble Dribble. **Jérôme JOIGNEAU, 64, Grande Rue, 78130 Chapet. Tél. : 30.99.86.64.**

Ech. jx Megadrive ctre Gynoug ou nvtés. **Fabien DUBOIS, 17, rue au Change, 71100 Châlons-sur-Saône. Tél. : 85.93.29.90.**

Ech. Devilish et Shinobi sur Game Gear. Cher. Pac-Man ou autres. Ach. NES + Mario 2 : 500 F. **Patrick LOPEZ, « Gamarre Bas », 82440 Realville. Tél. : 63.93.15.51 ou 63.93.14.80.**

Ech., vds sur Megad. Eswat Budokan ctre Battle Squadron, Final Blow, Verytex Heavy Unit. **Romain CARCAUZON, 153, rue Jules-Ferry, 16000 Angoulême. Tél. : 45.92.91.26.**

Ech. MD + 3 jx ctre SFC (Mickey, Batman, Air Diver) (SFC avec Super Mario World). **Gwenaël GARDET, La Gare, 40140 Magescq. Tél. : 58.47.73.31.**

Ech. ou vds jeu Gameboy ctre Gremlinls 2, F1 Race, Megaman ou Robocop. **Sabrina DEMEURE, 6, square Alain, 91250 Saint-Germain-les-Corbeil. Tél. : (16-1) 60.75.16.11.**

Ech. cart. sur NES off Road ctre Castelvania I ou II. **Nicolas MEYRIGNAC, Le Boucheteil, 19260 Treignac. Tél. : 55.98.08.58.**

Ech. sur Megadrive nbx jx, Paris ou proche banlieue uniq. **Stéphane AUBRY, 121, rue Jeanne-d'Arc, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.85.86.89.**

Ech. S-Shinobi, Fantasia, Dick Tracy, ctre Lackers US, Celtic, El Viento et Ghouls'n Ghost. **Jean-Christophe DOURSOU, 9, traverse Baudillons, 13013 Marseille. Tél. : 91.06.07.98.**

Ech. NES + 2 man. + zapper + 6 jx ctre Coregrafx + 1 jeu ou Puissance 5. **Sébastien RONDET, 5, rue Jean--d'Arc, 91300 Massy. Tél. : (16-1) 69.20.44.85.**

Ech. Monaco GP ou E-Swat (jap.) ctre Mickey, World C., Italia, Shadow Dancer, Centurion, etc. **Fabien GIL, 12, rue de la Salanque, 66370 Pezilla de la Rivière. Tél. : 68.92.04.07.**

Ech. Shadow Dancer + XDR + Eswat (cart. jap.) ctre Valis 3. **Fabrice BON, 14, allée Henri-Barbusse, 93320 Pavillons-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.48.79.75.**

Ech. jx Megadrive (poss. : Ghouls'n Ghost, Golden Axe et Truxton) ctre Sonic ou Mickey. **Jim TERSOU, Moulin de Renonville, 78550 Richebourg. Tél. : (16-1) 34.87.72.89.**

Ech. NEC + 7 jx (J. Chan PC, Kid 2, Deadmoon, Final Soldier) ctre Superfamicom + Mario 4. **Stanislas SALKOWSKY, 18, allée Hector-Berlioz, 93140 Bondy. Tél. : (16-1) 48.02.12.96.**

Ech. Lochn'Chase ctre Batman ou Chessmaster ctre Mickey n° 2. **Alexandre HABIAN, 93, av. Montesquieu, 93190 Livry-Gargan. Tél. : (16-1) 43.88.00.01.**

Ech. Kung-Fu Kid + Lord of the Sword ctre Phantaisy Star 1 ou Wonderboy 3. **Martinho ANTUNES, 7, rue de Lille, 93000 Bobigny. Tél. : (16-1) 48.49.40.92.**

Gameboy ctre Lynx + jx (poss. Batman, Sidermanet, Ballon Kid), urgent. **Antoine POUGET, 3, rue Cesar-Franck, 78100 Saint-Germain-en-Laye. Tél. : (16-1) 34.51.77.49.**

Section 2 ctre Rescue. **Alexandre HUFFENUS, 11, rue des Tilleuls, 67120 Duttlenheim. Tél. : 88.50.82.25.**

Vds et éch. jx sur Megadrive. **Alexandre ADAMOPOULOS, 8, av. Gambetta, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.49.28.38.**

Ech. sur Sega Super Tennis, Black Belt, Ninja ctre Basket, Nightmare ou Monaco GP (3 c. 1). **Dalibor STANOJEVIC, 7, rue Maurice-Bourreau, 93500 Pantin. Tél. : (16-1) 48.45.69.74.**

Ech. sur Gameboy : Mario + Gargoyles Quest ctre Duck Tales ou Gremlins 2 ou Kwirk. **Franck DUMOULIN, 20, rue du Capitaine PELLOT, 64100 Bayonne.**

Ech. jx sur NEC (Dark Legend, Formation Soccer), etc. Ech. Fantasia sur Megadrive. **Sébastien BOUCHEZ, 197, rue du Pisselot, 60150 Chevincourt. Tél. : 44.76.08.74.**

Ech. Atari XE + 14 jx + clavier ctre Megadrive + 2 jx. **Gilles CARTET, Sous la Colletière, Châtillon d'Azergues, 69380 Lozanne. Tél. : 78.43.92.56.**

Ech. GB Spiderman ctre jx : Qix, Burai Fighter, F1-Race, Nemesis ou Castelvania. **Guillaume AMBLARD, Le Paradis, 18, av. du Roi Albert-Ier, 83320 Carqueiranne. Tél. : 94.58.45.73.**

Super off road ou Skate or die ctre Batman ou Soccer. **Anthony LAVAL, 18, rue Jean-Ligonnet, 69700 Givors. Tél. : 78.07.22.48.**

Ech. jx NES (Dragon, Ninja, Iron Sword, Black Manta) ctre Super Mario 2, ou Super Mario 3. **Basil BURLUM, 5, rue Soleil-Levant, 11800 Trebes. Tél. : 68.78.72.60.**

Stop ! Ech. ou vds jx NES : 100 F pce, S. Mario 2 et Link ou ctre Punch Out, World Cup, S. Mario 3. **Davy GOUALLE, lot. La Caraussane, 3A, rue Ferdinand-Theule, 34200 Sète.**

A500 ctre Superfamicom ou vds A500 : 2 600 F à déb. Tél. : Denis MAIGRET, 11, av. Jules-Ferry, 13100 Aix-en-Provence. Tél. : 42.27.87.62.

Ech. jx NES SMB I et II, Megaman 2, Duck Tales, Gooniees, etc. (Nord si poss.). **Cyril TERRIERE, 59, av. du Général-de-Gaulle, 59380 Bergues. Tél. : 28.68.13.11.**

Ech. Punch Out et Zelda 2 ctre Simpson ou Chevalier du Zodiac sur NES. **Frédéric BARRIE, 11, av. deu Lauragais, 31320 Castanet. Tél. : 61.81.78.30.**

Ech. 9 jx NECV + SMS ctre Megadrive jap. + 6 jx : Sonic et Moonwalker + 2 man. **Abdel HALLAQ, 34, rue de la Mare. Tél. : (16-1) 43.49.46.07.**

Ech. ou prête jx Megadrive. Poss. Ken, Catch, etc. **Samir TIMLAT, 26, rue Louis-David, 62100 Calais. Tél. : 21.96.56.73.**

Ech. Gameboy + 4 jx ctre 3 jx Megadrive Sega franç. **Pascal JACQUES, 6, rue Général-de-Gaulle, 77164 Ferrière. Tél. : (16-1) 64.66.03.89.**

Ech. Shadow Dancer ctre John Madden ou M Resistance ou Last Battle ou vds 300 F + Pro 2. **Sébastien LACOSTE, 29, rue Marcel-Lecat, 95210 Saint-Gratien. Tél. : (16-1) 39.64.73.62.**

Ech., vds, ach. jx sur Megadrive, Super Famicom, Gameboy + vds jx NES : Zelda 1, 2, Mario 2... **Marc PETITIER, 12, rue du Gros Chêne, 92370 Chaville. Tél. : (16-1) 77.50.84.73.**

Vds ou éch. Supergraphx + 5 jx TBE : 2 500 F ou ctre SFamicom + jx. Vds STF : 1 000 F. **Boun Ma PHONESAVANH, 132, rue Amelot, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 47.00.50.02 (ap. 19 h).**

Megadrive fr. (ss gar. 7 mois) + 4 jx + 2 man. (Pro 2), val. : 2 700 F ctre GT Turbo seul. **Benoît ELION, 61, allée Galilée, 93120 Livry-Gargan. Tél. : (16-1) 43.02.25.89 (ap. 19 h).**

Ech. ou vds jx pour Megadrive fr. et jap. : Truxton, E-Swat STE et of Rage, Elemental MST. **Victor NGUYEN, 17, allée des Pavillons, 93130 Noisy-le-Sec. Tél. : (16-1) 48.50.15.24.**

Ech. sur Megadrive Alex Kidd in Enchanted Castle et Street of Rage. **David FERREIRA, 116, rue Jules-Verne, 91270 Vigneux. Tél. : (16-1) 69.42.95.19.**

Ech. ou vds jx Nintendo : Rygar, Kid Icarus, Probotector, Super Offroad, Robowarrior, RC Pro am. **Laurent STEENKISTE, 2, rue Claude-De-Bussy, 94000 Créteil. Tél. : (16-1) 43.39.93.84.**

Ech. Megadrive + 4 jx (Phantasy Star III + Strider + Shinobi) + 2 man. ctre SFC + 2 man. + 1 jeu. **David CASADO, 9, place Salvador-Allendé. Tél. : (16-1) 49.80.01.00.**

Ech. jx. Dem. liste. Vds Word Junior + doc., vds 3 1/2 Tandy 1 000 ex. **Alain PIERRE, 2, rue Sadi-Lecointe, 78140 Velizy. Tél. : (16-1) 34.65.07.61 (ap. 19 h).**

Ech. California Games ou Out Run ctre Alex Kidd in Shinobi, World ou Mickey. **Julien DENIER, Le Bar Sauvage, 44690 Châteautmebaud. Tél. : 40.06.55.73.**

Ech. jx Famicom, Actraiser ctre Mario. Vds Gameboy : 250 F. **J.-B. HANAK, 96, av. du Général-Leclerc, 94700 Maisons-Alfort. Tél. : (16-1) 43.76.94.91 (ap. 8 h).**

Ech. jx NES (Simons Quest, Capitaine comique, Goonies II) et + 20 F pce ctre : Kabuki, Turbo Rosin, Isolated Warrior. **Frédéric CHEN, 1-13, rue de la Noue, bât. 4, pte 253, 93170 Bagnolet. Tél. : (16-1) 48.70.07.61 (ap. 18 h30).**

CLUBS

Megadrive, Gameboy ! Le Club Console, trcus, code, éch. dans le 93 (env. photo). **Christophe BONVOISIN, 7, rue Eugène-Varlin, 93700 Drancy.**

Adhérez vite au club Nintendo. Env. 5 F en tbres, rép. ass. **Caroline SUDRES, chemin du Guirou, 82800 Montricoux. Tél. : 63.67.21.17.**

Vs avez une Megadrive. Vs voulez avoir des jx facilement. Inscrivez-vous au Club Mega. **Club Mega, 17, rue des Trembles, 76610 Le Havre. Tél. : 35.47.37.14.**

Club pour ts ordinateurs et consoles : des échanges, journal mensuel, etc. **Dawen LIAO, cité Zephir, bât. B, n° 7 et 25, 97300 Cayenne, Guyane Française. Tél. : 595.31.14.62.**

Cher. adhérent pour Club Sega Mega. Ech. cart. d'occase, etc. **Christophe POLIGNE, Couvé, Plouer-sur-Rance, 22490 Pleslin.**

Club Megadrive loue hits : 50 F la semaine. Ach. jx (Road Rash, Powermonger, Street...). **Christophe BOURGOIS, 14, rue des Cigales, 44210 Sainte-Marie-sur-Mer. Tél. : 40.82.52.07.**

CONSOLES +

9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15
Tél. : (16-1) 46 62 20 00. Télex : 631 345. **Fax** : 46 62 25 31.
Abonnements : tél. : (16-1) 64 38 01 25.

RÉDACTION

Rédacteur en chef
Jean-Michel Blottière

Directeur artistique
Jean-Pierre Aldebert

Secrétaire de rédaction
Isabelle Moatti

Maquette
Christine Gourdal, Marie-José Estevens

Photographes
François Julienne et Eric Ramaroson

Secrétariat
Juliette van Paaschen

Ont collaboré à ce numéro
François Hermellin, correspondant permanent au Japon, Jean-Michel Maman, coordination, et Laurent Defrance, Elisabeth Estevens, Jacques Harbonn, Jean-Loup Jovanovic, Danielle Sency, Philippe Tilikete dit Fifi. Axel, Banana San, El Nionio, Rosanna, Loulou, Navarro, Spirit, Rocket, Wieklen, Calamity Jane, Jimmy H., Kaneda Kun, Matt, Rick, Julian, Rad. Thierry Bonvel,

MINITEL 3615 TILT

Marie Poggi et François Julienne

ADMINISTRATION-GESTION

9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15
Tél. : (1) 46 62 20 00

Directeur de la publicité
Antoine Tomas

Chef de publicité
Sylvie Houeix

Assistante commerciale
Claudine Lefebvre

Ventes
Synergie Presse. Philippe Brunie, Chef des ventes,
9, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15.Tél. : (1) 46 38 13 90.

Service abonnements
Tél. : (1) 64.38.01.25.
France : 1 an (11 numéros) : 249 F (TVA incluse).
Étranger : 1 an (11 numéros) : 315 F (train/bateau)
(tarifs avion : nous consulter). Les règlements doivent être effectués par chèque bancaire, mandat ou virement postal (3 volets) BP 53 77932 Perthes. Cedex.

Promotion
Marcella Briza

Directeur Administratif et Financier
Margaret Figueiredo

Fabrication
Jean-Jack Vallet

Éditeur

Consoles + est un mensuel édité par
Éditions Mondiales S.A. au capital
de 10 000 000 F. R.C.S. Paris B 320 508 799.
Durée de la société : 99 ans à compter
du 19/12/1980. Principal associé : Ségur
Siège social : 9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15

Président-Directeur Général :
Francis Morel

Directeur délégué :
Jean-Pierre Roger

La reproduction, même partielle, de tous les articles parus dans la publication (copyright Consoles +) est interdite, les informations rédactionnelles publiées dans Consoles + sont libres de toute publicité. Les anciens numéros de Consoles + sont disponibles à Consoles +/ Service Abonnements, BP 53, 77932 Perthes Cedex.

Tirage de ce numéro : 100 000 exemplaires.

Directeur de la publication : Jean-Pierre Roger
Dépôt légal : 1er trimestre 1992
Photocomposition : Mismac, Digitec.
Photogravure : Proprint.
Imprimeries : Sima, Torcy-Impression, 77200 Torcy.
Distribution : M.L.P. - Numéro de commission paritaire : 73201.

Un encart abonnement non folioté est inséré entre les pages 18/19 et 138/139.

NOTATION SYSTEME DE

Consoles + utilise un système de notation complet pour vous donner la vision la plus juste des jeux testés. Voilà comment il fonctionne.

DIFFICULTE : le jeu est-il facile, moyennement difficile ou très difficile ? Si vous êtes un "pro" du joystick, vous finirez trop rapidement un jeu facile, si vous êtes moins bon un jeu trop dur vous dégoûtera.

NOMBRE DE VIES : il vous indique le nombre de vies (les "crédits") disponibles avant d'être obligé de reprendre le jeu au début.

OPTIONS CONTINUES : les crédits vous permettent parfois de reprendre le jeu à l'endroit où vous êtes mort ou un peu avant, sans recommencer à zéro. Il s'agit donc du nombre de fois où vous pouvez utiliser cette option.

NIVEAUX DE DIFFICULTE : si le jeu permet de choisir entre plusieurs niveaux de difficulté, leur nombre est indiqué ici. (Ne pas confondre avec la difficulté proprement dite du jeu, jugée sur le niveau le plus élevé.)

CONTROLE : est-il humainement possible d'éviter le tir de ces aliens, ou le joystick donne-t-il une impression de flou, d'imprécision ? En d'autres termes, le joystick répond-il bien ? Une appréciation indispensable.

PRESENTATION : il est important pour un jeu d'avoir une documentation claire, si possible en français. Les options qui apparaissent à l'écran sont-elles aisément compréhensibles, quelles aides sont apportées au joueur, etc.

GRAPHISME : les décors sont-ils beaux et variés, les sprites nombreux, très colorés ? Les graphismes sont non seulement jugés en fonction de leur qualité esthétique mais aussi en fonction de ce qu'ils apportent vraiment au jeu.

ANIMATION : Ce n'est pas le graphisme : c'est le mouvement du graphisme ! L'animation est-elle fluide ? Rapide ? Même avec de nombreux sprites ? D'énormes monstres ? Sans doute le critère le plus important.

BANDE-SON : cela comprend à la fois la musique et les bruitages. Le jeu est-il accompagné d'une symphonie de Beethoven, les tirs de laser sortent-ils de la guerre des étoiles... ou a-t-on droit aux bip-bip asthmatiques d'un vieux PC ? Un facteur à ne pas sous-estimer.

JOUABILITE : les commandes sont simples et rapides, la représentation claire, l'ergonomie soignée... ce programme est jouable ! En d'autres termes, vous ne pourrez pas en décrocher et y penserez nuit et jour.

DUREE DE VIE : combien de temps pour le finir ? Deux jours ? Une semaine ? Un mois ? Ou dix minutes ?

INTERET : tout ça, c'est bien joli, mais ce jeu est-il bon ? Aurez-vous du plaisir à y jouer ? La note d'intérêt correspond à la valeur globale et prend en considération tous les autres facteurs énumérés. Attention, ce n'est pas la moyenne des autres notes !

NOMBRE DE JOUEURS : ...nombre de joueurs (simultanés ou non) !

PREVIEWS
Cette icône indique la marque de la cartouche, la date de sortie et la machine sur laquelle le jeu tourne.

TYPE DE JEU

Neuf schémas pour vous indiquer de quel type de jeu il s'agit. En

SHOOT'EM UP

PLATES-FORMES

BEAT'EM UP

CONDUITE

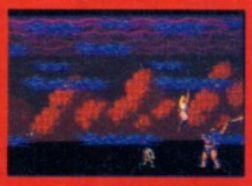
SPORT

AVENTURE

SIMULATION

REFLEXION

ARCADE



EDITEUR : ELECTRONIC ARTS
PRIX : D
DISPONIBLE : OUI
DIFFICULTE : MOYEN/DIFFICILE
NOMBRE DE VIES : 3
OPTIONS CONTINUES : 1-5
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1
CONTROLE : EXCELLENT

1-2 JOUEURS

CARTOUCHE

PRESENTATION 91%
le jeu est très bien présenté, les options sont nombreuses. Les écrans intermédiaires sont très réussis.

GRAPHISME 91%
Les décors et les sprites sont nombreux et variés. Le scrolling vertical est rapide et fluide.

ANIMATION 88%
Une animation fluide et rapide.

BANDE-SON 72%
Les effets sonores sont assez réussis mais on aurait aimé davantage de musique.

JOUABILITE 87%
Très bonne, sauf pour les armes spéciales.

DUREE DE VIE 81%
L'option deux joueurs permet des parties géniales.

INTERET 85%
Battle Squadron est un jeu captivant qui ne vous décevra pas. Quelques armes supplémentaires auraient été les bienvenues. Pour les bons joueurs.

NOTES

Nous avons ajouté, entre parenthèses, les équivalences sur 20.

90 ET + (18 ET +) : un Méga Hit Consoles + ! Ce jeu est superbe et vous ne devez le manquer à aucun prix.

80-90 (16-18) : un très très bon jeu, auquel il ne manque pas grand-chose pour être un Méga Hit. Vous pouvez l'acheter tranquillement.

65-80 (13-16) : Un bon petit jeu qui satisfera les amateurs du genre.

45-65 (9-13) : un jeu très moyen. Pour acheter un jeu noté en dessous de 65% (13/20), il faut vraiment vouloir posséder tous les jeux qui sortent.

30-45 (6-9) : encore moins bon : si vous achetez ce jeu vous en prenez qu'à vous-même en cas de déception.

12-30 (2-6) : un jeu nul. Quelques parties et hop à la poubelle !

12 ET - (MOINS DE 2) : beurk! Quelle horreur! A n'acheter sous aucun prétexte.

MENTIONS SPECIALES

HIT
Quand vous voyez "Mega Hit" dans un test de jeu, cela signifie que Consoles + l'a classé parmi les meilleurs ! Si ce jeu tourne sur votre console, ruez-vous dessus !

CLASSIC
Ce sont des jeux géniaux mais plus anciens. Il s'agit de valeurs sûres ; si vous ne les avez pas encore, vous pou

FORMAT
Ces icônes vous indiquent la console sur laquelle tourne le jeu. En voici la liste complète.

PC ENGINE

SUPERGRAFX

PC ENGINE GT

MEGADRIVE

SEGA

GAME GEAR

NINTENDO

FAMICOM

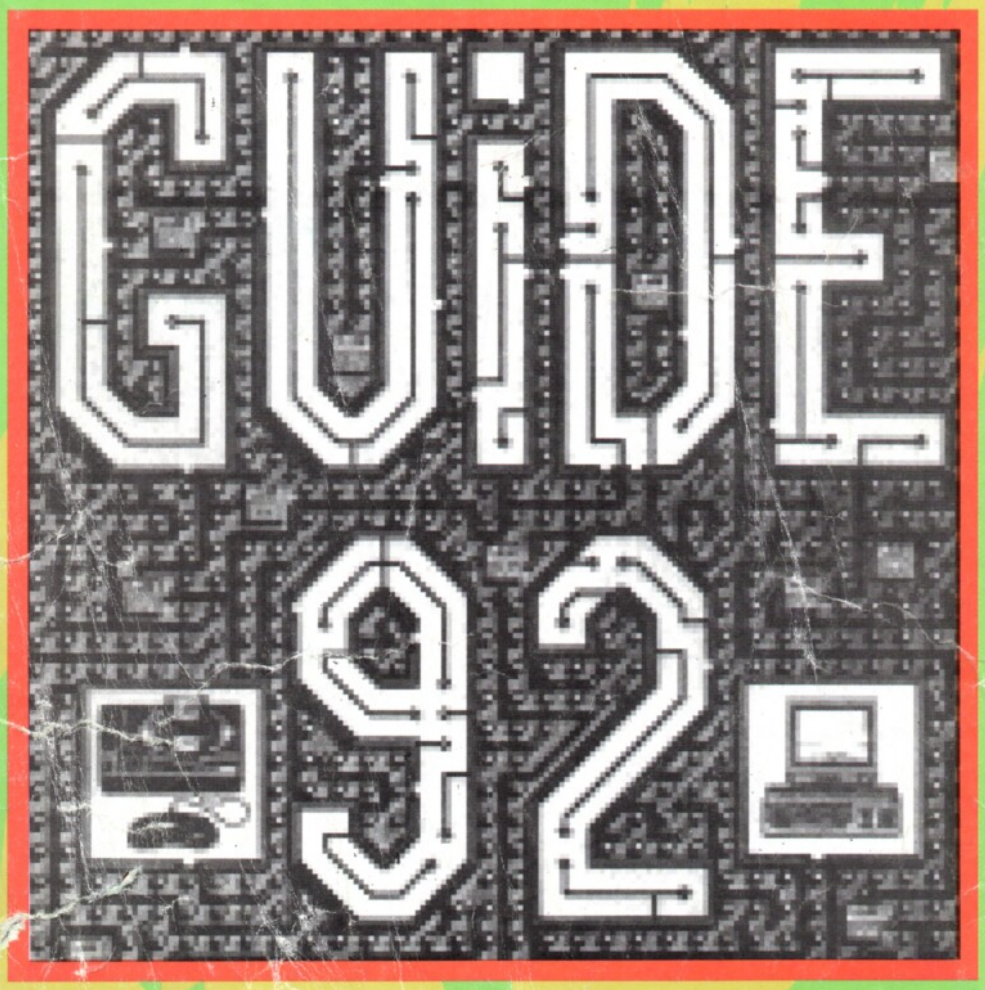
GAME BOY

LYNX

NEC

NE MANQUEZ PAS !!!

LE GUIDE 92 TILT/CONSOLES + ET LES TILT D'OR/CONSOLES + 91



TILT D'OR / CANAL + 1991
Les 20 meilleurs jeux du monde plus ceux que vous avez élus

BANCS D'ESSAI
Les nouveaux PC face aux Atari ST et aux Commodore Amiga

MATCHS COMPARATIFS
La Super Famicom contre la Megadrive, la Supergrafx et la PC Engine Duo

PORTABLES
La Turbo GT opposée à la Game Gear, la Lynx et la Game Boy

8 BITS, QUE CHOISIR
Nintendo ou Sega ?

TOUS LES JEUX DE L'ANNEE AU TILTOSCOPE

50 JOYSTICKS AU BANC D'ESSAI

ET TOUTES LES ADRESSES UTILES

ROLLERGAMES™

Course poursuite effrénée sur rollerskates

Les Roller Games sont les jeux préférés du XXIème siècle. Mais les membres criminels de V.I.P.E.R. veulent s'emparer de l'argent attribué au Prix Mega. Ils kidnappent Emerson, l'organisateur des Roller Games. Trois équipes de patineurs à roulettes entament la poursuite et pourchassent les gangsters à travers toute la ville.

Roller Games voici des jeux passionants de KONAMI.

KONAMI a encore davantage de hits pour le système Nintendo: Teenage Mutant Hero Turtles II, Top Gun – The Second Mission et Mission: Impossible. Il suffit de vous les procurer!

KONAMI

Des jeux passionnants

PALCOM

Exclusivement pour Console Nintendo

KONAMI® and KONAMIGAMES® are registered trademarks of KONAMI Software Corporation. © 1990 World Alliance of Rollersports, Inc. – Sams/Miller Productions – Motown Productions. RollerGames™ is a trademark of World Alliance of Rollersports.